libri NOSTRI

**Steve Jackson e Ian Livingstone presentano:**

# IL DISTRUTTORE DI INCANTESIMI

JONATHAN GREEN

illustrato da Alan Langford
tradotto da Fabio Ferrari

www.librogame.net

# INTRODUZIONE

Prima di iniziare l'avventura, dovrai determinare in quali caratteristiche sei più dotato e quali sono invece i tuoi punti deboli. Userai i dadi per determinare i tuoi punteggi iniziali. Più avanti nel libro troverai un Foglio d'Avventura che potrai usare per registrare i dettagli della tua avventura. Nel Foglio d'Avventura si trovano alcune caselle nelle quali dovrai segnare i tuoi punteggi di Abilità, Resistenza, Fortuna e Fede. Ti converrebbe scrivere a matita sul Foglio d'Avventura, oppure farne alcune fotocopie, perché probabilmente giocherai più di una volta.

### Abilità, Resistenza, Fortuna e Fede

Per determinare i tuoi punteggi *iniziali* di Abilità, Resistenza e Fortuna procedi come segue:
Tira un dado, aggiungi 6 al numero uscito e segna il totale nella casella Abilità sul Foglio di Avventura.
Tira due dadi, aggiungi 12 al numero uscito e segna il totale nella casella Resistenza sul Foglio di Avventura.
Tira un dado, aggiungi 6 al numero uscito e segna il totale nella casella Fortuna sul Foglio di Avventura.
Non devi tirare alcun dado per quanto riguarda la Fede: comincerai sempre la tua avventura con un punteggio di Fede pari a 1.
L'Abilità rappresenta la tua tecnica di combattimento, la tua destrezza e la tua agilità: un alto punteggio in questa caratteristica si rivelerà quindi molto vantaggioso. La Resistenza riflette la tua forza vitale: più questo punteggio è alto, più a lungo sarai in grado di sopravvivere. La tua Fortuna ti indicherà se sei segnato dalla fortuna o dalla malasorte. Il punteggio di Fede riguarda la tua bontà d'animo e la tua fiducia nelle forze del Bene e

dell’Ordine. Un alto punteggio di Fede ti permetterà di respingere demoni e spiriti malvagi, e potrà conferirti altri benefici nel corso dell’avventura.
Questi punteggi cambieranno costantemente durante l’avventura, così faresti meglio a tenere una gomma a portata di mano. Dovrai registrare accuratamente questi punteggi, ma non devi mai cancellare i tuoi valori *iniziali*: infatti, sebbene ti troverai spesso in condizione di ricevere punti da aggiungere ai tuoi punteggi di Abilità, Resistenza e Fortuna, questi non dovranno mai superare quelli che erano i tuoi valori *iniziali*, tranne in alcune rare circostanze che verranno precisamente indicate nel testo.
Il punteggio di Fede funziona in modo diverso, in quanto non è limitato dal punteggio *iniziale*. La tua Fede potrà aumentare o diminuire in determinate situazioni, che ti saranno spiegate nei paragrafi nelle quali si presenteranno.

## Combattimenti

Nel corso dell’avventura ti imbatterai spesso in creature ostili. In alcune situazioni ti verranno offerte possibilità speciali, che ti permetteranno di risolvere questi incontri in maniera differente, ma nella maggioranza dei casi dovrai adottare la procedura che segue.
Segna i valori di Abilità e Resistenza dell’avversario che troverai indicati nel testo in una casella libera nell’Elenco degli Avversari sul tuo Foglio d’Avventura. Ora procedi con la sequenza di combattimento:
1. Tira due dadi per l’avversario e somma il totale al suo punteggio di Abilità: questa sarà la sua Forza d’Attacco.
2. Tira due dadi per te e somma il totale al tuo punteggio di Abilità: questa sarà la tua Forza d’Attacco.
3. Se la tua Forza d’Attacco è superiore a quella dell’avversario significa che sei riuscito a ferirlo: procedi

al punto 4. Se invece è la Forza d'Attacco dell'avversario ad essere superiore alla tua, significa che questo è riuscito a colpirti: procedi al punto 5. Se i punteggi di Forza d'Attacco si equivalgono, nessuno dei due è riuscito a mettere a segno il proprio colpo.

4. Hai ferito l'avversario: sottrai 2 punti dal suo totale di Resistenza. Potrai fare uso della Fortuna per incrementare questo danno (vedi la sezione *La Fortuna in combattimento*).

5. L'avversario è riuscito a colpirti: devi sottrarre 2 punti dal tuo totale di Resistenza. Potrai usare la Fortuna anche per ridurre questo danno (vedi sempre la sezione *La Fortuna in combattimento*).

6. Fai le opportune modifiche al tuo punteggio di Resistenza, o a quello del tuo avversario (ed eventualmente al tuo punteggio di Fortuna), e preparati al prossimo scontro di combattimento.

7. Ripeti i punti 1-6 fino a quando la tua Resistenza o quella del tuo avversario non è ridotta a 0, che significa la morte e la fine immediata del combattimento. Se il tuo avversario muore, sei libero di continuare la tua avventura. Se invece sei tu a cadere, dovrai ricominciare l'avventura dall'inizio, creando un nuovo personaggio.

## Combattimento contro più avversari

In alcune situazioni potrai trovarti a dover affrontare più di un avversario. A volte dovrai considerare i tuoi assalitori come un unico avversario, a volte riuscirai a fronteggiarli uno alla volta. Ma potrebbe anche capitarti di doverli combattere tutti contemporaneamente! Se ti viene detto di considerare i tuoi nemici come un unico avversario, il combattimento si risolve normalmente (vedi sopra). Se ti viene detto invece di combattere gli avversari uno alla volta, anche in questo caso dovrai procedere con un normale combattimento, con l'unica differenza che, quando sconfiggerai un nemico, l'avversario successivo prenderà il suo posto finché non li avrai sconfitti tutti!
Quando, infine, ti troverai sotto l'attacco contemporaneo di più assalitori, ogni avversario ti attaccherà separatamente nel corso di ciascun turno di attacco, mentre tu potrai scegliere verso quale avversario colpire. Attacca il tuo bersaglio come in uno scontro normale. Contro gli altri avversari, invece, dovrai tirare i dadi per determinare le vostre Forze d'Attacco nel solito modo: se la tua Forza d'Attacco è superiore a quella dell'avversario, non riesci a ferirlo, ma solo a parare il colpo che ti sta sferrando. Tuttavia, se la tua Forza d'Attacco è inferiore a quella dell'avversario, questo ti ferisce normalmente. Ovviamente dovrai determinare lo scontro con ogni singolo avversario separatamente nel corso dello stesso turno d'attacco.

## Fortuna

A volte nel testo troverai l'indicazione *Tenta la fortuna*, e scoprirai le conseguenze dell'essere fortunato o sfortunato. Spesso potrai usare la fortuna per volgere la situazione a tuo favore. Ma stai attento! Tentare la fortuna è un affare rischioso e, se ti rivelerai sfortunato, le conseguenze potranno essere disastrose.

Quando ti verrà detto di *Tentare la fortuna*, dovrai procedere come segue: tira entrambi i dadi, e se il totale indicato dai dadi è inferiore o uguale al tuo attuale punteggio di Fortuna significa che sei stato fortunato; se il numero indicato dai dadi è superiore al tuo punteggio attuale di Fortuna significa che la buona sorte ti ha voltato le spalle e dovrai subirne le conseguenze. Ogni volta che *Tenterai la fortuna*, dovrai sottrarre 1 punto dal tuo valore attuale di Fortuna: più farai affidamento sulla fortuna, quindi, più sarà facile che questa ti tradisca.

### *La Fortuna in combattimento*

In combattimento avrai la possibilità di ricorrere alla fortuna sia per infliggere una ferita più grave al tuo avversario, sia per ridurre gli effetti di un colpo che ti è appena stato sferrato.

Se sei stato tu a ferire l'avversario puoi *Tentare la fortuna* come descritto sopra: se sei fortunato, puoi sottrarre 2 punti extra alla Resistenza del tuo avversario (per esempio, 4 invece dei soliti 2); tuttavia, se sei sfortunato, dovrai restituire al tuo avversario 1 punto di Resistenza (cioè gli avrai sottratto solo 1 punto di Resistenza invece dei soliti 2).

Se è stato l'avversario a ferirti puoi *Tentare la fortuna* per cercare di ridurre gli effetti della ferita: se sei fortunato

puoi recuperare 1 punto di Resistenza (cioè ne dovrai sottrarre solo 1 invece dei soliti 2). Se sei sfortunato dovrai sottrarre 1 ulteriore punto di Resistenza (per esempio dovrai sottrarne 3 invece dei soliti 2).
Non dimenticare che anche in questi casi ogni volta che *Tenti la fortuna* dovrai sottrarre 1 punto dal tuo valore attuale di Fortuna.

## Come recuperare Abilità, Resistenza e Fortuna

*Abilità*

Il tuo punteggio di Abilità non varierà di molto nel corso della tua avventura. A volte un paragrafo potrà indicarti di aumentare o diminuire il tuo punteggio di Abilità, ma in nessun caso potrai superare il valore *iniziale*, a meno che

non ti venga esplicitamente indicato il contrario.
Spesso durante la tua avventura ti verrà chiesto di *Mettere alla prova l'abilità*. La procedura è simile a quella utilizzata per *Tentare la fortuna*: tira entrambi i dadi. Se il risultato è minore o uguale al tuo punteggio attuale di Abilità, hai superato la prova e le conseguenze saranno a tuo favore; se invece il risultato è superiore al tuo punteggio attuale di Abilità, hai fallito l'impresa e dovrai subirne gli effetti. Tuttavia, diversamente da quando *Tenti la fortuna*, non dovrai sottrarre 1 punto di Abilità ogni volta che *Metterai alla prova l'abilità*.

### *Resistenza*

Il tuo punteggio di Resistenza subirà molte variazioni nel corso dell'avventura. Esso calerà ogni volta che verrai ferito in combattimento, o cadrai in qualche trappola, o ancora come conseguenza di una scelta particolarmente rischiosa. Se il tuo punteggio di Resistenza scende a 0 o meno, sei stato ucciso e dovrai smettere immediatamente di leggere il libro. I coraggiosi avventurieri che desiderano cimentarsi nuovamente nell'impresa, dovranno creare un nuovo personaggio e ricominciare tutto dall'inizio.
Potrai recuperare la Resistenza perduta consumando pasti e Provviste. Cominci l'avventura con Provviste sufficienti per 5 pasti, e potrai ottenerne altri durante il suo svolgimento. Dovrai segnarti volta per volta quanti pasti le tue Provviste ti permettono di consumare segnandoli nella casella corrispondente del Foglio d'Avventura. Ogni volta che consumi un pasto puoi recuperare 4 punti di Resistenza, ma ricordati di cancellare una Provvista dal Foglio d'Avventura. Potrai riposarti e consumare una Provvista ogni volta che desideri, eccetto quando sei impegnato in combattimento.

## *Fortuna*

Quando ti dimostrerai particolarmente fortunato, o la sorte ti sarà favorevole in conseguenza di scelte azzeccate, potranno esserti assegnati punti aggiuntivi di Fortuna. Verrai istruito al riguardo quando raggiungerai i paragrafi appropriati. Ricorda che, proprio come i punteggi di Abilità e Resistenza, anche quello di Fortuna non potrà mai superare il valore *iniziale*, a meno che non ti venga specificatamente indicato nel testo.

## *Fede*

Come presto scoprirai, la tua Fede si dimostrerà di vitale importanza in quest'avventura. Cominci l'avventura con 1 punto di Fede, che ti perviene dalla decisione di intraprendere il pellegrinaggio. Reliquie Sacre e benedizioni potranno aumentare la tua Fede, mentre maledizioni ed azioni malvagie, che non si addicono ad un eroico avventuriero, potranno far diminuire tale punteggio. Come effettivamente funziona la Fede ti verrà descritto nei paragrafi del libro in cui dovrai farne uso.

## Equipaggiamento e Oro

Cominci l'avventura con i tuoi consueti oggetti di viaggio: una spada, una lanterna, ed uno zaino contenente le Provviste ed i tuoi pezzi d'oro. Per scoprire quanti pezzi d'oro possiedi all'inizio dell'avventura, lancia un dado ed aggiungi 4 al risultato. Segna il totale nella casella corrispondente ai pezzi d'oro nel Foglio d'Avventura. La spada e la lanterna dovranno essere segnati tra gli oggetti sul Foglio d'Avventura, come tutti gli altri oggetti utili che potresti trovare nel corso del tuo viaggio.

## Dadi alternativi

Se non hai un paio di dadi a portata di mano, puoi simulare un tiro di dadi aprendo una pagina a caso di questo libro: in ogni pagina sono infatti stampati due dadi, con risultati assolutamente casuali. Se avrai bisogno di tirare un dado solo, considera solo quello a sinistra, altrimenti fai la somma dei due risultati.

# ANTEFATTO

Con un tuono assordante, un altro lampo squarcia il tumultuoso cielo notturno. Per un attimo la desolata brughiera che ti circonda viene illuminata dalla luce del lampo, e tu riesci ad intravedere tra la pioggia battente un possibile rifugio; ma non si tratta dell'abbazia. E' una protezione naturale formata da un gruppetto di alberi, che si stagliano stabili all'orizzonte nel bel mezzo dell'arida steppa. Tra i suoni della tempesta, dietro di te, riesci a sentire l'ululato dei lupi, interrotto a volte dal gemito di qualche spirito dannato. Con rinnovata determinazione trovi la forza per ricominciare a correre sulla terra fradicia di pioggia, mentre senti il sangue pulsarti nelle orecchie.

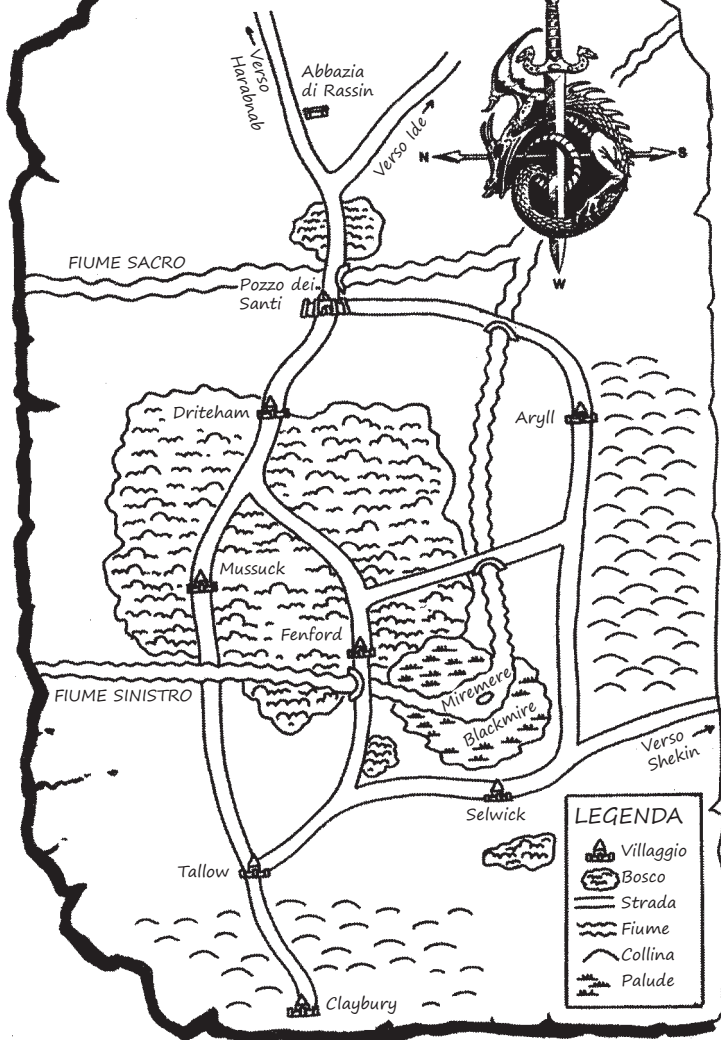
Mentre ti avvicini agli alberi, noti il bagliore di un piccolo fuoco da campo acceso nel bel mezzo del boschetto. Qualcuno ha già trovato protezione dalla tempesta in quel luogo. Stando bene in guardia, con la mano sull'elsa della tua spada, ti avvicini al focolare. La figura seduta accanto al fuoco alza lentamente lo sguardo mentre ti avvicini. "Non c'è alcun bisogno di quella, sono disarmato," dice l'uomo, allargando le braccia con le mani aperte per mostrarti che sta dicendo la verità. Il rumore del tuono riecheggia ancora una volta nella brughiera, e la luce del lampo ti mostra il volto dell'uomo. Sembrerebbe giovane, ma il suo viso è pallido e segnato come quello di chi ha superato molte difficoltà, mentre i suoi occhi lasciano trasparire una sapienza maggiore di quella che la sua età farebbe presagire. L'uomo ti sta sorridendo. "Vieni, riscaldati vicino al fuoco," ti dice cordialmente. "Sembra proprio che tu ne abbia bisogno!" Stanco ed infreddolito, accetti l'offerta dell'uomo. "In notti come questa, le forze del male sono a caccia. O almeno questo è quel che dice la gente." Alle sue parole, alzi lo sguardo spaventato quando

senti un fruscio provenire dai rami degli alberi. “Cosa ti porta qui, in una notte come questa?” ti chiede l’uomo.
Decidi che non hai niente da perdere a raccontare a questo sconosciuto la tua storia, così gli spieghi di come ti sei smarrito in questa desolata brughiera nel cuore della notte.
Per tutta la vita sei stato un mercenario, cercando l’avventura ovunque si potesse trovare a Kakhabad, il Vecchio Mondo. Tuttavia, già da diversi anni hai deciso di riposarti dalla tua vita pericolosa per ritornare alla tua patria di Ruddlestone, e di intraprendere un pellegrinaggio per il bene della tua anima. E’ stato così che, due mesi fa, sei arrivato al porto settentrionale di Harabnab a bordo di una nave mercantile di Arkleton, nella lontana Analand, proprio mentre il mese della Guardia si stava avvicinando.
Da lì hai cominciato il tuo viaggio a piedi verso la città sacra del Pozzo dei Santi, sul limitare delle colline occidentali, famosa per le sue fonti curative, come tanti pellegrini hanno fatto prima di te. Ti stavi dirigendo all’Abbazia di Rassin, nella quale ti hanno detto che avresti potuto passare la notte al riparo lungo la strada per il Pozzo dei Santi, quando è scoppiata la tempesta, che ti ha fatto smarrire la strada maestra attraverso la brughiera.
Presto ti sei definitivamente perso in questa landa desolata, che non è sicuramente il posto ideale dove passare la notte, specie sotto una violenta tempesta, con feroci animali selvaggi in libertà e probabilmente pericoli ancora peggiori.
Lo straniero ti racconta di essere anche lui un pellegrino sorpreso dalla stessa situazione, ma che è stato abbastanza fortunato da raggiungere il riparo prima che la tempesta diventasse troppo violenta. Ti dice inoltre di essere sicuro di sapere in quale direzione si trova l’Abbazia di Rassin.
Decidete quindi di cercare di raggiungerla insieme, dato che viaggiare in due sarà per voi molto più sicuro che pro-

cedere separatamente. Lasciando la scarsa protezione offerta dagli alberi, iniziate a correre sotto la pioggia battente in direzione della vostra meta.
Dopo aver corso per più di mezz'ora, con la pioggia ed il vento gelido a sferzare i vostri volti, raggiungete la cima di un'altura, e finalmente riesci a scorgere la strada che conduce ai piccoli e scuri edifici di pietra che formano l'Abbazia di Rassin, battuti dalla pioggia sempre più torrenziale. Ed è lì che sentite il grido. Ti fa rabbrividire la spina dorsale e ti ghiaccia il sangue nelle vene. Nonostante siate quasi paralizzati dalla paura, tu e lo straniero vi guardate attorno e vedete dozzine di Demoni malvagi scendere verso di voi dal cielo tempestoso. Sono esseri mostruosi, con occhi sporgenti, rigonfi corpi deformi, tentacoli sferzanti, artigli affilati e lunghe zanne appuntite. Borbottano fra loro, quindi ululano lanciandosi verso di voi attraverso la brughiera. Vi precipitate di corsa giù per la collina, con le gambe che sembrano cedere da un momento all'altro lasciandovi preda di questi mostri. Mentre corri, cerchi di disperdere i Demoni agitando disperatamente la tua spada nel vento. Lo straniero è disarmato, e fa quello che può con le nude mani.
Quando raggiungete l'abbazia, bussi alla porta con tutta la tua forza chiedendo a gran voce asilo. Senti un chiavistello aprirsi e ti precipiti all'interno. Lo straniero resta sulla soglia, ancora intento a cercare di disperdere i Demoni. "Svelto, vieni dentro!" lo chiami. Non appena anche lo straniero è entrato, la porta viene sbarrata ed il chiavistello richiuso. Un'ultima gelida folata di vento è tutto quello che rimane della bufera che si sta scatenando fuori. Cerchi di ricomporti ed esamini la folla di facce curiose che vi stanno guardando. Ti trovi in una sala dal soffitto basso, e le persone che ti circondano sono monaci, tutti vestiti con un semplice saio marrone. Quando spieghi loro cosa tu e

lo straniero stiate facendo in questi luoghi, uno dei monaci ti spiega che la loro è una comunità di Preti di Enkala, e che vi trovate ad un solo giorno di cammino dal Pozzo dei Santi. Aggiunge che siete entrambi i benvenuti, e che potete passare la notte nella loro stanza degli ospiti. Vi conduce quindi ad unirvi agli altri pellegrini che vi stanno già dormendo.
Non ti sei addormentato da molto, quando ti svegli di soprassalto a causa di un terribile sogno popolato da Demoni; con la coda dell'occhio, vedi lo straniero che scivola silenziosamente fuori dalla stanza. Insospettito, aspetti che se ne sia andato, quindi lo segui attraverso gli oscuri corridoi dell'abbazia. Giungi infine ad una stanza, nella quale lo straniero entra chiudendo a chiave la porta dietro di sé. Improvvisamente qualcuno che si trova dentro la stanza lancia un urlo, e si sente un forte schianto. Batti inutilmente i pugni sulla porta, quindi ti appresti ad abbatterla. Irrompi nella stanza proprio mentre un gruppo di monaci vi entra da un'altra porta. Ti trovi in una biblioteca, ed il corpo di un monaco giace riverso al suolo, accanto alla sua scrivania rovesciata. Lo straniero è sparito senza lasciare traccia. "Laggiù!" grida un monaco, indicando una rampa di scale di pietra oltre un'altra porta aperta. Ti precipiti giù per gli scalini, seguito dai monaci, ed entri in una piccola stanza umida, illuminata da un'unica torcia. Nei pressi della parete opposta, lo straniero è inginocchiato davanti ad un ampio forziere di quercia aperto, ed alla luce tremolante della torcia riesci a vedere che tiene in mano un enorme libro nero. Mentre entri nella stanza egli si alza in piedi e si gira verso di te.
"Grazie, amico mio" ride sprezzante. "Senza il tuo aiuto non sarei mai riuscito ad entrare qui. Mi tratterrei più a lungo, ma ho tante cose da fare." Ed a queste parole un velo di oscurità scende sulla stanza. Quando la luce ritor-

na, lo straniero ed il libro sono scomparsi, ma qualcos'altro ha preso il loro posto. Mentre stai a guardare, una nuvola di un verde, vorticoso gas velenoso inizia a formarsi al centro della stanza.
Vai all'**1**.

RUDDLESTONE
NORD-OCCIDENTALE
Verso Harabnab
Abbazia di Rassin
Verso Ide
E
N
S
W
FIUME SACRO
Pozzo dei Santi
Driteham
Aryll
Mussuck
Fenford
FIUME SINISTRO
Miremere
Blackmire
Verso Shekin
Selwick
Tallow
Claybury
LEGENDA
Villaggio
Bosco
Strada
Fiume
Collina
Palude

**1**

In breve tempo la nuvola si solidifica in una forma che ti fa indietreggiare terrorizzato. Davanti a te si trova un demone dalla pelle verde a scaglie, con zanne acuminate, che emana l'odore acido e pungente dello zolfo. Il malvagio Demone avanza verso di te, fendendo l'aria con i suoi artigli, mentre volute di gas sulfureo escono dalle sue fauci. Anche se si tratta di una bestia potentissima, ti trovi a combattere il Demone in un luogo consacrato. In questo modo anche i colpi della tua arma terrestre avranno effetto su di lui. Con un ruggito, la creatura si scaglia contro di te.

Demone Sulfureo Abilità 8 Resistenza 9

Combattendo questa creatura infernale devi sostenere il puzzo solforoso che essa emette dalla bocca, così per la durata di questo combattimento dovrai ridurre la tua Forza d'Attacco di 1. Se sconfiggi il demone, vai al **322**.

**2**

La tua mente si confonde mentre la malia di Nazek compie il suo effetto; devi interrompere la lettura dell'incantesimo prima che lo Stregone riesca a farti il lavaggio del cervello, e non sei riuscito a richiudere la Bara. Lasci cadere la pagina, e vedi che la Bestia infernale ti è quasi addosso. Vai al **250**.

**3**

E' mezzogiorno quando raggiungi il villaggio di Mussuck, tuttavia il cielo è ancora minacciosamente coperto. Alcuni abitanti del villaggio stanno parlottando tra di loro nei pressi di una grossa croce di pietra. Sembrerebbero lamentarsi di vermi, o cose simili! Raggiungendoli, chiedi loro la causa delle loro preoccupazioni. “Si tratta del Verme

Demoniaco," ti spiega un uomo. "E' un mostro orrendo, e dalla scorsa settimana ha pensato bene di costruirsi la tana nel nostro pozzo. Così nessuno può più raccogliere acqua: per i bisogni del villaggio siamo costretti a raggiungere il fiume a piedi." Chiedi agli uomini da dove sia giunto questo Verme Demoniaco.
"Il vecchio Tom ci ha raccontato di aver visto la Strega della Foresta lanciare un incantesimo al pozzo mercoledì scorso, mentre tornava dalla taverna," ti spiffera subito un ometto dall'aria curiosa.
"Sembri un avventuriero coraggioso," osserva uno degli uomini. "Ci aiuteresti a liberarci dal Verme?"
Pensi di aver tempo per aiutare gli abitanti di Mussuck? Se credi di sì, vai al **38**; altrimenti, vai al **264**.

**4**

L'interno della tenda è buio, ed odora leggermente di muschio. Un ragazzo è in piedi appena oltre l'ingresso, e ti porge un vecchio cappello sdrucito, nel quale lasci cadere il tuo pezzo d'oro (cancellalo dal Foglio d'Avventura). Gli altri spettatori della rappresentazione sono perlopiù madri o nutrici con i loro bambini. Davanti a te, oltre qualche fila di panche, si trova un piccolo palco di legno, chiuso da un paio di tendine tarmate. Ti siedi su una panca, in fondo alla tenda. Pochi istanti dopo il ragazzo porta il cartello dentro la tenda, quindi imbraccia un tamburo e comincia a suonare una marcetta. Le tendine si aprono e lo spettacolo comincia. E, sebbene tutto il resto nella tenda sembri vecchio e trascurato, i burattini sono di qualità eccellente. La storia rappresentata è una classica avventura: il duello tra un giovane cavaliere ed uno stregone malvagio. Gli altri personaggi della vicenda sono un menestrello saggio ed un druido, che consegna al cavaliere un falcetto d'oro con il quale raccogliere il Vischio, per proteggersi

contro le stregonerie. Alla fine, naturalmente, il giovane cavaliere trionfa e riporta la giustizia e la pace nel paese. Quando lo spettacolo termina, gli altri spettatori cominciano ad uscire dalla tenda. Sei ancora stupito dall'eccelsa fattura dei burattini e dalla straordinaria abilità del burattinaio. Vuoi restare nella tenda e cercare di parlare al burattinaio (vai al **340**), o preferisci andartene (vai al **157**)?

**5**

Proseguendo a fatica nell'acquitrino, raggiungi un'intricata radura nella quale si erge un antico obelisco di pietra, semisepolto nel fango. Questa sezione delle paludi era evidentemente un luogo sacro e magico per qualche sconosciuta tribù di abitanti di Blackmire. Tuttavia, i residui della magia di questo luogo hanno attirato un'Apparizione, una creatura che altro non è che una sfera di energia crepitante, che sprigiona piccoli lampi. L'Apparizione ha appena mangiato, ed il suo diametro è quasi di un metro. Avvertendo la tua presenza, la sfera scintillante vola verso di te.

| Apparizione | Abilità 11 | Resistenza 6 |
|---|---|---|

Se riesci a colpire l'Apparizione, anche tu, oltre alla creatura, perdi 2 punti di Resistenza, dato che la tua spada metallica conduce l'elettricità sprigionata dall'Apparizione al tuo braccio! Se vinci, ed hai affrontato l'apparizione con un'arma magica o benedetta, quest'arma ha perso tutti i suoi speciali poteri a causa dell'Apparizione, che ha divorato la sua energia mistica. Dopo aver eliminato l'Apparizione, lasci la radura imboccando l'unico sentiero che vi si diparte. Vai al **59**.

## 6

Hai distrutto la causa della peste di Aryll. Il Cancro non esiste più: recupera 2 punti di Fortuna. Una volta sconfitto il Cancro, gli Zombi Appestati sono tornati cadaveri senza vita. Senza perdere altro tempo, lasci la cripta: Gerog è sorpreso e sollevato nel rivederti e ti riconduce al villaggio, dove vieni accolto come un eroe. Gli Anziani ti invitano nuovamente ad un banchetto ma, ricordandoti di come la tua ricerca del Grimorio Nero sia già stata ritardata, rifiuti l'offerta e racconti loro della tua missione. Purtroppo non sanno dirti nulla su dove si trovi il libro in questo momento. Tuttavia, come ricompensa per aver salvato Aryll, decidono di rivelarti il luogo segreto che ospita il sepolcro di Gwythain il Protettore: si trova sulle colline a sud, ed è sorvegliato da una setta druidica che adora la Madre Terra. Si racconta che il prete-guerriero sia sepolto con in pugno Liberatore, la sua spada. Manoc ti racconta che un'arma simile potrebbe dimostrarsi una preziosa alleata contro Nazek ed i suoi Demoni. Prima che tu lasci Aryll, gli anziani ti consegnano una borsa che contiene 6 pezzi d'oro, Provviste sufficienti per 3 pasti, ed un'altra lanterna, nel caso che tu abbia perso la tua. Deciderai di deviare il tuo cammino verso sud, per trovare il sepolcro di Gwythain (vai al **96**), o ti dirigi senza indugio ad ovest, alla ricerca del Grimorio Nero (vai al **359**)?

## 7

"E' esatto," dice il Sommo Sacerdote. "Sei degno." Il Sommo Sacerdote ordina ai druidi di liberarti. Se hai con te la Verga del Pellegrino, vai al **196**; se non ce l'hai, vai al **271**.

**8**

Proprio come speravi, il Cancello è rimasto sguarnito. Mantenendoti vicino alle mura, esci di corsa dalla città ed in poco tempo ti lasci alle spalle il Pozzo dei Santi. Vai al **300**.

**9**

Dopo circa mezz'ora, riesci a vedere qualcosa attraversare il cielo notturno, volando in direzione del villaggio sopra la foresta. Quando la figura si avvicina, capisci che si tratta di un uomo con un mantello, a cavalcioni di un forcone! Il curioso mezzo di trasporto atterra nelle vicinanze del villaggio e lo stregone, raccogliendo il suo forcone, si dirige verso il carro. Resterai ancora a guardare (vai al **143**), o attaccherai di sorpresa il gruppetto che si sta formando (vai al **183**)?

**10**

I pellegrini sono impegnati in una gara tra narratori di storie, ed al momento stanno tutti ridendo mentre un uomo dall'aspetto scarno si accinge a concludere un aneddoto sconcio riguardante un fabbro. Terminata la sua storia, il gruppo ti invita a partecipare alla competizione. Se vincerai, intascherai il premio in palio di 6 pezzi d'oro. Decidi di unirti alla gara (vai al **118**), o preferisci ritirarti nella tua stanza (vai al **179**)?

**11**

Davanti a te si erge una creatura umanoide alta più di tre metri, con spessi capelli sudici che trasudano fango ed acqua. I suoi tratti sono sgraziati e bestiali, e le sue grosse braccia muscolose terminano con artigli affilati. Con un ruggito animalesco il mostro ti assale. Estrai la spada, e ti ritrovi a combattere per la tua vita contro la Bestia della Palude.

Bestia della Palude Abilità 8 Resistenza 10

Se riesci a sconfiggere la creatura, hai due possibilità: se sei stato mandato nelle paludi da un gruppo di fattori, vai all’**86**; altrimenti, vai al **152**.

**12**

Il falco vola fuori dalla finestra, afferrando il corvo con i suoi artigli e lacerandolo da parte a parte prima che possa fuggire. Segna la parola ‘Corvo’ in calce al Foglio d’Avventura, quindi vai al **50**.

**13**

Inizi a sudare copiosamente, la tua mente comincia ad annebbiarsi e rosse ferite iniziano ad aprirsi nella tua pelle, su tutto il corpo. La peste sta raggiungendo il suo stadio finale e, se non riesci a curarti ora, ti sarà fatale. Se hai un Cura-Tutto, vai al **64**; altrimenti, morirai nell’agonia causata dalla peste.

**14**

Ti inginocchi davanti all’altare di Enthus assieme ad altri pellegrini, e preghi per l’anima del defunto Martire e per il successo della tua missione. Quando te ne vai, puoi lasciare quanti pezzi d’oro desideri nella cassetta per le offerte

accanto all'altare. (Segna sul Foglio d'Avventura quanti pezzi d'oro hai offerto.) Lasci il tempio e ridiscendi la collina, tornando sulla Piazza del Mercato. Vai al **131** e fai un'altra scelta.

### 15

La mattina seguente ti alzi di buon'ora, ringraziando Talpas per l'ospitalità, e ti prepari a lasciare il cortese Talpoide. Prima che tu te ne vada, Talpas ti dà Provviste sufficienti per 2 pasti. Torni sulla strada e continui il tuo viaggio. Vai al **57**.

### 16

Il topazio brilla alla luce del sole, e quando infili il ciondolo al collo ti senti di colpo più fiducioso nei tuoi mezzi. Hai indossato un Amuleto del Coraggio, che ti permetterà, nei prossimi due combattimenti che affronterai, di aumentare di 1 il risultato quando calcolerai la tua Forza d'Attacco; recupera inoltre 1 punto di Fortuna. Torna all'**80**.

### 17

Anche se il battente della finestrella è vecchio e mezzo marcio, riesce a sostenere il tuo peso mentre ti lanci oltre l'apertura verso l'esterno. Cadi al suolo, diversi metri più sotto, proprio mentre il tetto infuocato precipita sprigionando scintille (perdi 2 punti di Resistenza a causa della caduta). Ascolti gli squittii dei ratti morenti, fino a quando anche l'ultimo non è stato ridotto in cenere dalle fiamme, e tutto ciò che rimane del granaio è un mucchio di rovine fumanti. Festeggiando, gli abitanti del villaggio ti conducono nuovamente dagli Anziani. Questa volta è la donna, Malva, che ti parla. "Ti ringraziamo a nome di tutto il villaggio," dice. "Ora che i ratti non ci sono più, c'è ancora

speranza per la gente di Aryn's Hill." Cos'ha detto Malva? Se hai già sentito il nome 'Aryn's Hill' prima d'ora, vai al **180**; se questo nome ti è sconosciuto, vai al **60**.

**18**

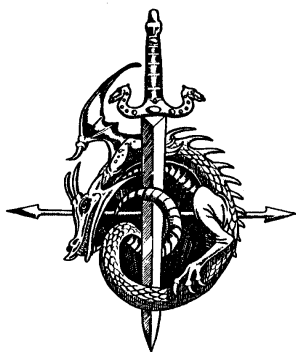
Gwythain il Protettore era un prete-guerriero, seguace dello Spadaccino. Ha ottenuto il suo titolo grazie alle molte opere coraggiose ed eroiche che ha compiuto in difesa del popolo di Ruddlestone contro i servitori dell'oscurità, eliminando Demoni ed ombre malvagie con la sua Lama Benedetta, Liberatore. Quando morì, Gwythain venne tumulato, vestito nella sua sacra armatura, in un sepolcro non distante dal Pozzo dei Santi. Un'illustrazione impreziosisce il racconto, raffigurando un cavaliere con un'armatura d'argento che infligge il colpo di grazia ad un rosso Demone alato con la sua potente spada, avvolta in una luce blu. Vai al **68**.

**19**

La gente di Selwick sa bene che molte creature malvagie riempiono le strade nelle ore di oscurità, così ha già sprangato i portoni e si sta apprestando a passare la notte. Tuttavia, una luce brilla ancora dalla finestra di una fattoria sul limitare del villaggio, così decidi di chiedere ai suoi occupanti se ti concederanno ospitalità per la notte. Il giovane fattore e sua moglie, che si presentano come Liam e Isa, ti accolgono calorosamente e dividono con te il loro pasto di stufato di coniglio (recupera 4 punti di Resistenza). "E' bello che qualcuno venga a farci visita," dice Liam. "Vedi, la gente si tiene lontana dalla nostra fattoria da quando è successo." Gli chiedi a che cosa si stia riferendo precisamente. "La Signora Zampadicorvo, la strega del villaggio, ci ha maledetti. Tutti a Selwick hanno paura di lei," ti spiega. "Due settimane fa è venuta da noi, di-

cendo di voler comprare il nostro campo meridionale: si tratta del nostro migliore pezzo di terra, così abbiamo rifiutato. Se n'è andata dicendoci che se non gliel'avessimo venduto entro una settimana, ce ne saremmo amaramente pentiti. Noi non le demmo ascolto, ma dallo scorso Giorno della Terra le cose hanno preso una brutta piega. Prima si è rotto il mio aratro, poi le mucche hanno smesso di dare latte. Ed ora il nostro bestiame sta lentamente morendo."
Proprio in quel momento, scorgi con la coda dell'occhio qualcosa muoversi tra le ombre della cucina. Mentre stai a guardare, un piccolo umanoide ricoperto da una pelliccia rosso chiaro esce di corsa da dietro una sedia. Ha due piccole corna sulla fronte, un brutto muso, dita artigliate ed una lunga coda. Sgambetta verso un secchio di latte appoggiato al muro e vi immerge uno dei suoi artigli. Balzi in piedi, e la creatura fugge nuovamente nell'ombra.
"E' il Grimalkin," ti spiega Isa. "Contamina tutto ciò che tocca. Ora vedi come la Signora Zampadicorvo ci tormenta?"
In effetti, il latte si è cagliato ed ora ha un sapore acido. Improvvisamente il diavoletto salta fuori dall'ombra per assalirti. *Metti alla prova l'abilità*. Se hai successo, vai all'**89**; se fallisci, vai al **167**.

## 20

Il buffone ti mostra che entrambe le sue mani sono vuote, quindi chiude a pugno la mano sinistra. Quando la riapre, essa contiene una pallina di legno dipinta di rosso. Quindi, comincia a passarsi velocemente la pallina da una mano all'altra, finché non la perdi completamente di vista! "In quale mano è la pallina rossa?" ti chiede Belciuffo, interrompendo i passaggi e mostrandoti entrambi i suoi pugni chiusi. Sceglierai la mano destra (vai al **202**), o la sinistra (vai al **110**)?

## 21

Lasci il villaggio di Fenford superando il ponte di pietra che attraversa il Fiume Sinistro, e ti allontani dalla foresta. La strada prosegue attraverso la desolata brughiera in direzione delle colline, che si trovano ad un giorno di cammino in direzione ovest. Scende il tramonto, e senti l'aria farsi pungente, quando raggiungi un piccolo boschetto sul lato sinistro della strada. Nel silenzio della notte riesci ad udire meravigliato il suono di un violino provenire dal boschetto. Decidi di scoprire la fonte della musica (vai al **293**), o preferisci accamparti senza indugio per la notte (vai al **135**)?

**22**

Allontanadoti dalla piazzetta degli artisti passi accanto ad un uomo, che siede a terra con le gambe incrociate a lato della strada. Il suo volto è nascosto dal cappuccio della sua lunga mantella, ed appollaiato sulla sua spalla c'è un grosso ratto nero. L'uomo è intento a suonare il flauto, e diversi passanti hanno già lanciato qualche moneta in un cesto posizionato davanti a lui. Stai per lasciarti il piffe-raio alle spalle, quando senti che la musica suonata dal flauto cambia improvvisamente, e la tua testa comincia a girare: la musica ti sta ipnotizzando. *Metti alla prova l'abilità*. Se hai successo, vai al **199**; se fallisci, vai al **133**.

**23**

Sproni il tuo cavallo attraverso la fitta foresta, ansioso di catturare la tua preda. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **208**; se sei sfortunato, vai al **379**.

**24**

Ora che lo Scheletro Posseduto è stato sconfitto, lo spirito malvagio che si era impossessato dei resti di Enthus è bandito da questo luogo. "Grazie per avere liberato le mie spoglie mortali," ti dice lo spirito di Enthus. Senti uno scatto, ed uno scompartimento segreto si apre alla base del sarcofago. All'interno trovi un amuleto d'argento ed una vecchia pergamena, che si direbbe la pagina di un libro. "Prendi il mio Amuleto Sacro e questa pagina strappata dallo stesso Grimorio Nero. Su di essa è scritto l'Incantesimo di Sigillo che io usai per chiudere la Bara, anche se spero davvero che questo incantesimo non debba servirti." Noti che la pagina sulla pergamena è la numero 376 (segnalo sul Foglio d'Avventura); aggiungi 1 punto di Fede, e recupera 1 punto di Fortuna per questi preziosi ri-trovamenti. "Ora posso nuovamente riposare in pace, e tu

devi rimetterti in marcia, se desideri sconfiggere il Kurakil." Con queste parole lo spirito svanisce, e tu ti ritrovi solo nella tomba. Lasci velocemente il sepolcro. Vai al **112**.

## 25

La porta della cella sbatte alle tue spalle, e senti il terribile rumore dei catenacci che si chiudono. La prigione nei sotterranei della caserma è fredda ed umida. L'unica fonte di illuminazione è una piccola finestrella munita di sbarre, al livello della strada, molto al di là della tua portata. "Finalmente qualcuno con cui fare due chiacchiere." Colto di sorpresa dalla voce, giri di scatto lo sguardo verso l'oscurità che avvolge il fondo della cella. Seduto in un angolo c'è un vecchio molto sporco con lunghi capelli grigi, vestito di stracci. "Il vecchio Gerald, qui, è a corto di argomenti già da anni." continua l'uomo, indicando la parete opposta. Là, con i polsi legati da manette arrugginite, si trova appeso uno scheletro, ingiallito dal tempo. "Io sono Cynric. Alcuni mi conoscono come il Mendicante Pazzo." Il vecchio dà davvero l'idea di essere completamente pazzo, così concentri la tua attenzione nel cercare una via di fuga. Guardando attraverso la piccola grata sulla porta, noti che la tua spada ed il tuo zaino sono stati lasciati su di un tavolo nella stanza accanto. Altre porte si aprono su questa stanza, e da qui si diparte una scalinata di pietra che conduce alle stanze del piano superiore. La stanza non sembrerebbe sorvegliata in alcun modo. "Se intendi andartene di già, potrei anche esserti d'aiuto," dice Cynric. Se accetti l'aiuto del Mendicante Pazzo, vai al **106**; se preferisci cercare una via d'uscita da solo, vai al **30**.

**26**

In preda al panico, la fuorilegge ti racconta tutto. La Maschera è il capo di tutti i tagliagole ed i briganti della foresta. Alcuni di questi fuorilegge, come la donna che ti sta parlando, sono i suoi luogotenenti, ed hanno il compito di pattugliare i sentieri della foresta alla ricerca di potenziali vittime da derubare. La Maschera stessa è tornata da una simile ronda di pattugliamento nelle vicinanze del Pozzo dei Santi proprio questa notte, ed ora si trova nel campo dei fuorilegge, del quale la donna ti rivela prontamente l'ubicazione. Dopo aver legato la criminale, devi decidere se fare una deviazione per andare in cerca della Maschera (vai al **149**), o se continuare senza indugio la tua ricerca del Grimorio Nero (vai al **158**).

**27**

Senti le streghe urlare quando gridi a gran voce il numero magico, e l'uragano si ferma di colpo. I corpi delle Streghe sembrano dissolversi nell'aria, e le loro grida muoiono nel vento: recupera 1 punto di Fortuna per aver sconfitto le Streghe della Pazzia. Il resto della notte trascorre pacificamente, ed alle prime luci dell'alba sei pronto per riprendere il tuo viaggio. Vai al **280**.

**28**

E' pomeriggio inoltrato quando raggiungi Claybury, ma il cielo sopra il villaggio è assai scuro, coperto dalle nuvole tempestose. Il Demafrauge dovrebbe essere nascosto nel monastero locale, così anche Nazek dovrebbe trovarsi lì con il Grimorio Nero. Solo poche ore ti restano prima della notte, quando la Luna di Shekka sorgerà ancora una volta, così dovrai incontrare Karad e i membri della sua Resistenza il prima possibile. Ma dove li cercherai? In una torre circolare, alla periferia del villaggio (vai al **336**), o in

qualche altro luogo (vai al **289**)?

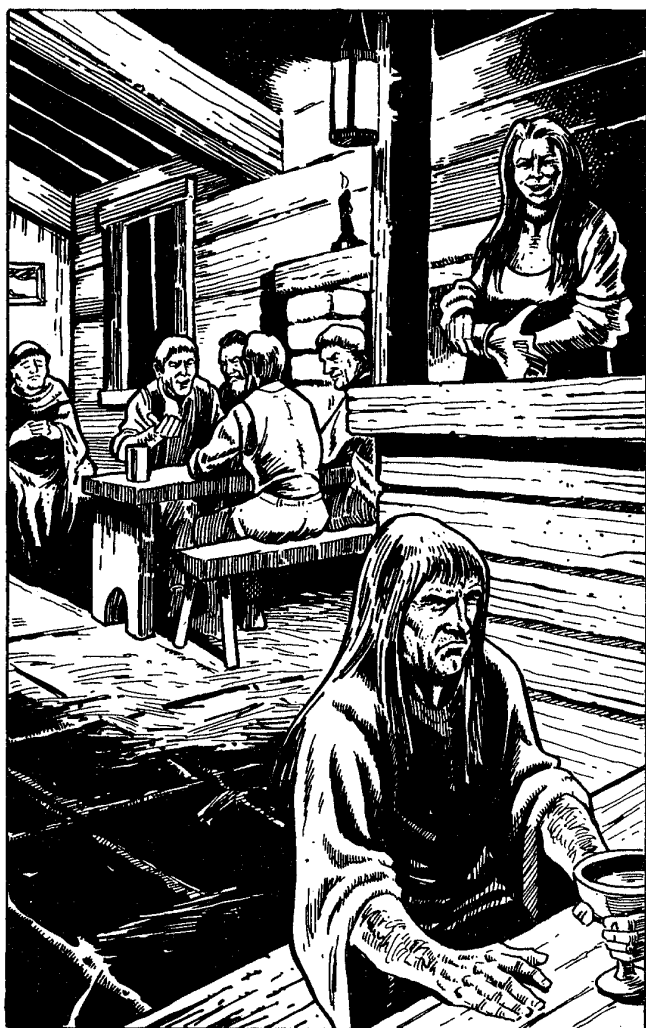
**29**

Al mercato si trova ogni tipo di bancarella della quale potresti aver bisogno, ma la tua attenzione è subito attratta da quella che espone il cartello ‘Reliquie in Vendita’. Se vuoi dare un’occhiata più da vicino a questa bancarella, vai all’**80**; se preferisci continuare a girare per il mercato, vai al **218**.

**30**

Hai diverse possibilità: potresti chiamare una guardia e cercare di sopraffarla (vai al **115**), tentare di abbattere la porta (vai al **47**), o aspettare che una delle guardie vi porti del cibo per attaccarla (vai al **325**).

**31**

Tu e Sam salite sulla zattera, e presto ti trovi a scivolare tra i canali fangosi della palude. Non passa molto tempo che il torrente sul quale state navigando sfocia in un ampio lago avvolto dalla foschia: il Miremere. Sam conduce la zattera tra le acque tranquille verso il centro del lago. Tra la nebbia appare una piccola isoletta coperta di vegetazione. Presto raggiungete l'isola e, mentre Sam ti aspetta sulla riva, tu sbarchi alla ricerca della tomba di Enthus.
Ai piedi di una collina boscosa trovi quella che dev'essere l'entrata alla tomba: una porta di granito ricoperta di muschio che si apre sul fianco della collina. E' evidente che nessuno è stato in questo luogo da anni. Spingi con forza la porta di granito, e questa finalmente si apre con un cupo rimbombo. Dopo aver acceso la tua lanterna, varchi la soglia e procedi scendendo una lunga scala a chiocciola. Sul fondo della scalinata si apre una sala rettangolare, dal soffitto molto alto. La luce penetra nella fredda sala attraverso una piccola finestrella, e non riesci a vedere altre uscite oltre a quella dalla quale sei giunto. Nel centro della stanza si trova un sarcofago di pietra scolpito con l'immagine di un sacerdote che giace con le mani giunte, come in preghiera. Due candelabri di granito sono posizionati ai lati del sarcofago, ma le candele sono spente ormai da molto tempo. Con cautela, apri il coperchio del sarcofago e lo sposti da un lato. Con le mani giunte, proprio come l'effigie del sarcofago, ti appaiono i resti mortali di Enthus, Servitore del Bene, con ancora addosso gli abiti sacerdotali. All'interno non c'è nient'altro. Ora lascerai questo luogo (vai al **112**), o cercherai di invocare lo spirito del Martire, affinché possa aiutarti nella tua missione (vai al **105**)?

**32**

Crolli al suolo, quasi privo di sensi. Gli Accoliti sorridono alla vista delle tue pietose condizioni e proseguono la loro processione attraverso la città. Sebbene tu non sia ancora morto, senti che il veleno in circolo nel tuo corpo ti sta uccidendo. Se hai un Cura-Tutto, vai al **182**; se ne sei sprovvisto, purtroppo la tua avventura termina sul selciato polveroso della strada.

**33**

Mentre sei impegnato nello scontro con il Cancro, gli Zombi Appestati ti circondano. Non c'è nulla che tu possa fare per difenderti contro un simile numero di non-morti, e cadi sotto i loro colpi. Presto però inizierà per te una nuova vita: sarai anche tu uno Zombi Appestato, e ti unirai all'assalto di Aryll al comando del tuo nuovo maestro.

**34**

Entrato nella taverna ti dirigi verso il bancone, dove un'esperta ostessa si occupa delle ordinazioni. Una pinta di birra ti costa 1 pezzo d'oro, e ti permette di recuperare 1 punto di Resistenza. Dai un'occhiata intorno, cercando di capire chi, tra i clienti del locale, potrebbe fornirti le informazioni che stai cercando. Seduto da solo, accanto alla finestra, c'è un frate piuttosto grassoccio, che sembra avere visto tempi migliori. Sempre da solo siede anche un uomo misterioso, vestito con abiti neri, eleganti ma pratici. In un angolo, un gruppo di fattori del posto stanno discutendo di un'importante questione con fare cospiratorio. Con chi cercherai di parlare?

Con l'ostessa? Vai all'**81**.
Con il frate? Vai al **213**.
Con l'uomo vestito di nero? Vai al **348**.
Con i fattori? Vai al **188**.

## 35

Dopo aver pagato i 2 pezzi d'oro, afferri con entrambe le mani la coppa con l'Infuso Curativo che i due erboristi ti porgono ed inghiotti velocemente il liquido. Senti uno strano calore, ma i tuoi sensi cominciano ad intorpidirsi. Sei sopraffatto dalla sensazione di stordimento, e non riesci ad evitare di cadere al suolo. Mentre perdi conoscenza, riesci appena vedere i visi di Fogliadicicuta ed Erbadeiporci che si chinano su di te, con i loro inquietanti sorrisi ancora dipinti sulle labbra…
Ti risvegli in una stretta e maleodorante viuzza secondaria. Una veloce ispezione dei tuoi averi ti mostra l'assenza di tutto il tuo oro, di tutte le erbe che avevi con te e del Cura-Tutto, se ne avevi uno (perdi inoltre 2 punti di Fortuna per il furto subito). Esci dalla viuzza e ti ritrovi su una strada che conduce al Cancello occidentale, sul limitare della città. Dato che non desideri sprecare altro tempo prezioso qui, rinunci a vendicarti degli erboristi truffaldini e ti incammini verso il Cancello occidentale. Vai al **98**.

## 36

Piombi sul tetto di un fienile, ed il tuo volo mortale viene attutito dal fieno che vi è custodito (perdi 6 punti di Resistenza). Barcollando fuori dal fienile distrutto, ti rendi conto di trovarti proprio al limitare del villaggio di Selwick. Vai al **19**.

**37**

Sul far del tramonto giungi ad un piccolo gruppo di case, proprio ai margini della foresta. Sei assorto nella speranza di trovare una sistemazione per la notte al villaggio, quando senti un carro provenire a tutta velocità dalla strada alle tue spalle, che conduce al Pozzo dei Santi. Ti butti fuori dalla strada giusto in tempo per evitare che il carro coperto, che continua la sua corsa senza dare segno di rallentare, ti investa. All'improvviso una ruota colpisce un grosso ciottolo sulla strada, rischiando di far rovesciare il carro. Mentre il veicolo tenta di recuperare il controllo, una cassa, slegatasi a causa del sobbalzo, cade dal carro e, precipitando sulla strada, si apre di schianto. Curioso, ti avvicini ai resti della cassa e vedi che era piena di lucertole essiccate. Le lucertole non sono animali comuni nelle terre del nord: qui sta succedendo qualcosa di strano.
Entrando nel villaggio di Driteham, vedi che tutta la gente si sta riparando in fretta e furia nelle case, finché sulla strada non rimane più nessuno. “Svelto, entra!” ti grida una donna da una porta, “O lo Sbandato ti prenderà!” Seguirai il consiglio della donna ed entrerai nella casa (vai al **205**), o resterai all'esterno per capire cosa sta succedendo (vai al **78**)?

**38**

Vieni presto informato che la Strega della Foresta è una vecchia pazza che vive a qualche chilometro dal villaggio, nel folto della foresta; gli abitanti del villaggio ti spiegano anche come raggiungere il pozzo, che si trova vicino ad un mulino diroccato. Se intendi fare visita alla Strega della Foresta, vai al **74**; se preferisci dirigerti subito al pozzo per affrontare il Verme Demoniaco, vai al **242**.

**39**

L’orso ti colpisce alle spalle proprio mentre stai per raggiungere una torcia, e la potente zampata ti spedisce al suolo (perdi 2 punti di Resistenza). Dalla tua posizione non hai altra scelta che attaccare la bestia con la spada. Vai al **75**.

**40**

Spargi la polvere sul gatto, ma questo ti soffia contro e ti graffia con i suoi artigli affilati (perdi 2 punti di Resistenza). Vai al **132**.

**41**

“E’ esatto” ride Cynric. “Una chiave! Ed è proprio così che ti aiuterò.” Il vecchio si dirige verso lo scheletro e

toglie un mattone smosso dalla parete. Mette una mano nel buco ed estrae un piccolo fagotto di tela. Aprendolo, Cynric ti mostra una perfetta chiave universale. “E’ caduta dalla finestra un giorno. Tanto di guadagnato, no? Gerald qui l’ha cercata per mesi interi!” Cynric ti consegna la chiave e tu, non prima di esserti assicurato che non ci sia nessuno in giro, apri eccitato la porta della cella. Cynric si riprende la chiave e tu, sorpreso, gli chiedi perché non lasci anche lui quel posto. “Non sono pazzo come sembro,” ti spiega. “Perché fare una vita da cani lungo la strada, quando qui ho un letto e tre pasti al giorno? Non ho forse ragione, Gerald?”

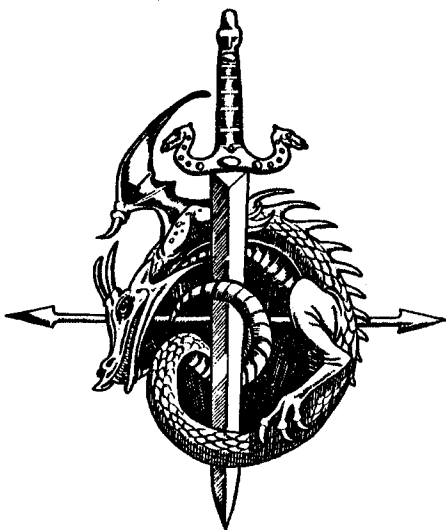
Sorridi, e raccogli con attenzione il tuo zaino e la spada dal tavolo nella stanza fuori dalla cella. In quel momento senti la voce di una ragazza provenire dalle tue spalle: “Straniero, dividi la tua fortuna con una bisognosa e liberami!” Ti guardi intorno e vedi il volto di una fanciulla fissarti da dietro la porta di un’altra cella. Tenendo a mente che è una prigioniera, le chiedi chi è e perché si trova rinchiusa qui. “Il mio nome è Tira, e ho lavorato come apprendista presso una strega di Selwick, la Signora Zampadicorvo. Tuttavia, ho capito i miei errori e sono fuggita. Sono venuta al Pozzo dei Santi in cerca di perdono e per avvisare le autorità che un grande raduno sta per avere luogo nelle colline ad ovest. Ma non mi hanno creduta, e mi hanno rinchiusa quaggiù.”

Chiedi a Tira del Grimorio Nero. Naturalmente ne ha sentito parlare, ma non l’ha mai visto e non sa se si trovi ora nelle mani dei membri della congrega che sta per radunarsi. Ti chiede disperatamente di liberarla e ti indica le chiavi della sua cella, che si trovano appese ad un gancio nel muro. La tua decisione ora dipende da se te la senti di fidarti di una strega, sebbene fosse solo una apprendista. Se liberi Tira, vai all’**83**; se preferisci non farlo, vai al **206**.

**42**

Inferociti dal fatto che tu sia sopravvissuto alla loro prova, gli Accoliti avanzano verso di te, agitando i loro strumenti di tortura. Il loro capo grida: "Fratelli e sorelle, l'infedele dev'essere purificato!" Due di questi fanatici ti si avvicinano, armati con fruste coperte di spine. Devi difenderti contemporaneamente da entrambi.

| | | |
|---|---|---|
| Primo Accolito | Abilità 6 | Resistenza 7 |
| Secondo Accolito | Abilità 7 | Resistenza 6 |

Se vinci, gli altri Accoliti del Dolore fuggono. Sebbene adorino le sofferenze fisiche, non sono altrettanto attirati dalla morte. Vai al **173**.

**43**

Strani rumori gracchianti ed eco di versi animali risuonano tra le paludi mentre percorri gli infiniti sentieri labirintici. Improvvisamente senti qualcosa muoversi proprio accanto a te. Con il cuore che ti batte, ti fermi per esaminare le pozze stagnati e gli intrichi di arbusti. Lancia un dado e continua a leggere dal capoverso con il numero corrispondente al risultato.

1) Il grigio corpo rigonfio di una Lumaca Gigante striscia lungo il sentiero. Le membra mostruose, lunghe più di otto metri e larghe tre, si scuotono quando il mostro solleva l'orribile testa. Improvvisamente un grosso grumo di saliva viene sparato dalla bocca della Lumaca. *Metti alla prova l'abilità* per evitare di essere colpito. Se fallisci, la sostanza velenosa centra il bersaglio, bruciandoti come se fosse acido (perdi 5 punti di Resistenza). Dovrai combattere questa creatura prima di continuare lungo il sentiero.

   Lumaca Gigante  Abilità 7  Resistenza 13

2) Un gruppo di bipedi anfibi, verdi e marroni, saltano fuori dagli arbusti e ti attaccano. Sebbene siano alti appena mezzo metro, i Fangartigli sono molto aggressivi, e dovrai affrontarne quattro contemporaneamente.

   Ciascun Fangartiglio  Abilità 5  Resistenza 4

3) Calpesti inavvertitamente la coda di una Vipera degli Acquitrini, che stava riposando nella fanghiglia. Il rettile reagisce e ti morde la caviglia, prima di strisciare nelle profondità della palude: perdi 4 punti di Resistenza.

4) Diverse radici spesse invadono improvvisamente il sentiero e si attorcigliano alle tue gambe, lacerandoti la pelle (perdi 2 punti di Resistenza). Dovrai combattere questa strana pianta carnivora.

| Radici | Abilità 7 | Resistenza 8 |
|---|---|---|

5) Mentre guadi le acque basse della palude, diverse ripugnanti Sanguisughe della Melma ti si attaccano alle gambe per nutrirsi. Lancia un dado e perdi un numero di punti di Resistenza corrispondente al risultato.

6) Nessun incontro.

Ogni incontro può avvenire una volta sola. Se ottieni un incontro che ha già avuto luogo, tira nuovamente il dado. Se sopravvivi all'incontro, vai al **237**.

**44**

Cortesemente, rifiuti l'offerta di Lady Attana e te ne vai da solo. E' una mattinata grigia ed il cielo è coperto, ma la tempesta di ieri notte si è placata. Oltrepassi un tratto di strada coperto dalle cime degli alberi della foresta. Nel tardo pomeriggio esci dal bosco, e ridiscendi verso il Fiume Sacro. Sull'altra riva del fiume è ben visibile la città sacra del Pozzo dei Santi: è composta da diversi edifici di legno e pietra, che premono dentro i confini delle vecchie mura cittadine. Prima di raggiungere la città, tuttavia, devi attraversare un largo ponte di pietra che sovrasta il Fiume Sacro. In uno dei pilastri di questo lato del ponte è incastonato un piccolo altare dedicato a Fulkra, dio dei viaggi e dei viaggiatori. Se desideri fare un'offerta sull'altare, vai al **175**; altrimenti, superi il ponte ed entri nella città dal Cancello del Pellegrino orientale: vai al **254**.

**45**

"La tua vita è più cara a te che a noi, amico," dice calma la donna. "Solo il tuo oro ci interessa. Ora fai come ti ho detto!"

| | |
|---|---|
| Ti adegui e fai come ti ha ordinato? | Vai al **232**. |
| Tenti la fuga? | Vai al **128**. |
| Insisti nel voler combattere? | Vai al **92**. |

**46**

Dopo aver lasciato la fattoria, attraversi i campi seguendo le istruzioni di Liam, fino a raggiungere la Foresta di Paddocks. Scivolando tra gli alberi, raggiungi una radura illuminata dalla luna, ed ai tuoi occhi si presenta una delle viste più strane in cui tu ti sia mai imbattuto. Nel mezzo della radura si trova la capanna della Signora Zampadicorvo, costruita su di un'unica, gigantesca zampa di uccello. L'unico ingresso che riesci a scorgere è costituito da una botola sul pavimento della capanna. Non sembra esserci nessuno di guardia, così entri nella radura e ti avvicini al bizzarro edificio. Improvvisamente la zampa d'uccello si volta per affrontarti. Immobilizzato dallo stupore, vedi la capanna saltellare verso di te attraverso la radura. Ti scuoti dalla sorpresa ed estrai la spada, pronto a difenderti contro gli artigli della capanna.

| Zampa di Corvo | Abilità 8 | Resistenza 8 |
|---|---|---|

Se vinci, vai al **228**.

**47**

Non è stata una scelta saggia. Ti scagli contro la porta con tutta la tua forza, e la colpisci con uno schianto. La porta, tuttavia, è stata costruita con l'intenzione di resistere a simili attacchi, e non si smuove nemmeno. La tua spalla, purtroppo, non si rivela altrettanto solida (perdi 1 punto di Resistenza). Ora cercherai di chiamare una guardia (vai al **115**), aspetterai che qualcuno ti porti un pasto per tendergli un'imboscata (vai al **325**), o chiederai l'aiuto del mendicante (vai al **344**)?

## 48

Ci sono due strade che conducono ad ovest di Fenford. La via più usata è quella che conduce a Tallow. L'alternativa è il sentiero che porta alla palude nota come Blackmire, situata a sud-ovest di Fenford, oltre alla quale si trova il villaggio di Selwick. Quest'ultima sarebbe la via più veloce e più diretta per la tua meta, ma Blackmire è un luogo insidioso, sebbene numerose piante rare crescano nei suoi fetidi anfratti. Seguirai la strada per Tallow (vai al **21**), o sarai coraggioso a sufficienza per affrontare i pericoli di Blackmire (vai al **333**)?

## 49

Mentre l'acqua riempie la zucca, il contenitore comincia a brillare ed a sprigionare uno strano calore nelle tue mani. Sei stato davvero benedetto: ora tieni tra le mani un Cura-Tutto, una panacea universale contro tutti i mali. Quando desidererai usarlo (cosa che potrai fare in qualsiasi momento, tranne mentre sei impegnato in combattimento), potrai, a meno che il testo non ti indichi diversamente, riportare i tuoi punteggi di Abilità e Resistenza al punteggio *iniziale*, e recuperare fino a 2 punti di Fortuna. Con fiducia rinnovata, e con la consapevolezza che anche gli dei sono dalla tua parte, lasci il tempio e torni sulla Piazza del Mercato. Vai al **131** e fai un'altra scelta.

## 50

Ora che i suoi servitori sono fuori combattimento, la Signora Zampadicorvo cade in ginocchio davanti a te, incapace di reagire a causa della Pastoia. "Dov'è il Grimorio Nero?" le chiedi, estraendo la spada per sollecitare la memoria della strega.
"E' nelle mani di Nazek, a Claybury," sospira la Signora Zampadicorvo. "E verrà usato al Sabba di domani notte."

"Dimmi che cos'è questo Sabba!" le ordini.
"E' un'adunanza del Calderone della Mezzanotte, la congrega di Nazek, e si terrà nei pressi del monastero in rovina."
Hai scoperto quello che volevi sapere (recupera 1 punto di Fortuna). Una veloce perquisizione della capanna ti permette di trovare un Anello d'Osso ricoperto di rune, che puoi prendere se vuoi. Dopo aver liberato i piedi della Signora Zampadicorvo, la riconduci a Selwick, dove Liam e Isa ti stanno aspettando assieme agli altri abitanti del villaggio. Questi conducono in tutta fretta la crudele strega nella prigione del villaggio, quindi festeggiano fino a mezzanotte passata. Il saggio del paese ti consegna un Balsamo Curativo, che potrai usare una volta sola quando desideri, eccetto che durante un combattimento, per recuperare fino a 6 punti di Resistenza. Ti congedi dai festeggiamenti e vai a coricarti: domani sarà senz'ombra di dubbio una giornata lunga e difficile.
Alle prime luci dell'alba lasci Selwick. Il sentiero si riunisce ad un'altra strada che giunge da sud; all'incrocio imbocchi la svolta verso occidente. Vai al **280**.

**51**

Gli Accoliti ti trattengono braccia e gambe per impedirti di fuggire. Il loro capo si rivolge a te: "Cosa scegli, infedele? La Prova della Ruota, o la Prova degli Scorpioni?" Cosa risponderai? La ruota (vai al **192**), o gli scorpioni (vai al **334**)?

**52**

Capendo che il Verme Demoniaco non esiste più, gli abitanti del villaggio si complimentano con te per il tuo coraggio e ti chiedono cosa possano offrirti in cambio del tuo servizio (recupera 1 punto di Fortuna). Racconti loro

della tua missione, e presto i loro volti si fanno seri e preoccupati. Nessuno di loro sa nulla del Grimorio Nero, ma quando fai per andartene un uomo ti ferma. “Prendi questi,” ti dice, porgendoti due piccoli pannelli di legno, muniti di cardini. “Sono un ricordo di famiglia, ma tu ne hai bisogno più di quanto ne abbia io.” I pannelli sono dipinti con le scene della vita di un famoso santo, e ti riempiono il cuore di fiducia e coraggio (aggiungi 1 punto di Fede). Inoltre, una donna ti consegna Provviste sufficienti per 4 pasti. Dopo aver riposto con attenzione i dipinti nello zaino, lasci il villaggio di Mussuck dirigendoti ad ovest. Vai al **264**.

**53**

Potrai anche esserti salvato temporaneamente dalla peste, ma ora non c’è niente che tu possa fare per arrestare il morbo mortale. Muori dopo una terribile agonia.

**54**

La tua spada non può ferire la forma incorporea del Cavaliere Fantasma. La creatura d’oltretomba ti abbatte all’istante, ed il suo cavallo spettrale travolge con gli zoccoli il tuo corpo ormai senza vita. La tua avventura termina qui.

**55**

Nella fretta di lasciare la stanza, inciampi maldestramente e finisci per essere calpestato senza pietà da tutti gli altri spettatori che si affrettano a fuggire dall’orso, ritrovandoti coperto di lividi e graffi (perdi 3 punti di Resistenza). Ti rialzi velocemente in piedi, solo per vederti sbattere la porta in faccia e sentirla chiudersi dall’altra parte. Non hai scelta: devi affrontare l’orso inferocito. Vai al **164**.

**56**

Fiducioso, alzi sopra la testa l'urna contenente le Spoglie del Saggio, ma questo non impedisce in alcun modo l'avanzata della Bestia Infernale. Non puoi saperlo, ma quelle ossa non sono umane, bensì quelle di un maiale, e sono assolutamente sprovviste di qualsiasi potere. Il mezzo Elfo imbroglione potrebbe aver firmato la tua condanna (perdi 2 punti di Fortuna). Vai al **250**.

**57**

Verso metà mattinata ti rendi conto che la strada che stai seguendo svolta verso ovest, conducendoti nel cuore delle colline, e presto giungi in vista del villaggio di Aryll. Il villaggio è invaso dal fumo di numerosi falò, e tutta l'atmosfera circostante è avvolta in una calma mortale. Una donna che porta legata sulla schiena una pesante valigia, che ha l'aria di contenere tutti i suoi averi, avanza incespicando verso di te. Avvicinandoti, comincia a farti segno di andartene e grida: "Stai lontano, straniero! Non sai che c'è la peste ad Aryll? Vattene finché ne hai la possibilità!" Seguirai il consiglio della donna e cambierai direzione prima che sia troppo tardi (vai al **146**), o entrerai nel villaggio per vedere se riesci ad aiutarne gli abitanti in qualche modo (vai al **162**)?

**58**

Oltrepassata l'arcata raggiungi un'alcova nella quale si trova una bara di pietra. Sul coperchio vi è incisa una spada, tanto perfetta da sembrare vera. Potrebbe essere questa la bara del prete-guerriero Gwythain, oppure potrebbe contenere un altro guardiano della tomba. Vuoi aprire la bara (vai al **210**), o preferisci lasciarla perdere e continuare lungo la galleria (vai al **134**)?

**59**

La nebbia si dirada leggermente, e ti ritrovi su un sentiero che corre a fianco di un fiumiciattolo, che conduce nel cuore di Blackmire. Nell'oscurità riesci ad intravedere quella che sembra una capanna di giunchi intrecciati. Avvicinandoti, noti che è ricoperta di erba e fango, e che una tenda muschiosa è appesa a coprirne l'entrata. Mentre stai esaminando la curiosa abitazione, senti l'acqua del fiumiciattolo infrangersi sulla riva quando una zattera, guidata da una figura ammantata che manovra un lungo palo, si avvicina. La zattera si ferma, e la figura scende a riva. Quando ti nota, l'essere si avvicina a te e si toglie il cappuccio. La creatura che ti sta di fronte ha la pelle di un colore verdastro ed è completamente glabra. Il suo ventre è rigonfio, i suoi occhi sono sporgenti e la sua pelle sembra squamosa. Le sue mani terminano con lunghi artigli, ed i suoi piedi sono palmati. La creatura borbotta qualcosa di incomprensibile, permettendoti di vedere i suoi denti, affilati ed appuntiti. Diffidando di chiunque scelga di vivere nelle paludi di Blackmire, attaccherai la creatura (vai al **76**), o cercherai di comunicare con lei (vai al **307**)?

**60**

Gli Anziani ti invitano ad un banchetto organizzato per la serata, nel quale sarai l'ospite d'onore, ma sei costretto a rifiutare visto che ti restano meno di due giorni per trovare il Grimorio Nero. Chiedi agli Anziani se hanno qualche informazione sul libro, ma tutto ciò che sanno è che si tratta di un leggendario tomo di magia nera, e non hanno la minima idea di dove si trovi in questo momento. Prima che tu lasci Aryll, tuttavia, essi ti consegnano una borsa contenente 6 pezzi d'oro e Provviste sufficienti per 3 pasti, come ricompensa per il tuo coraggio. Vai al **359**.

## 61

Alle prime luci dell'alba ti congedi dal fattore e da sua moglie, e ti incammini sulla strada che conduce fuori dal villaggio di Selwick. Questa via conduce ad un incrocio con un'altra strada proveniente da sud, giunto al quale svolti verso ovest, in direzione delle colline, per raggiungere il villaggio di Tallow. Vai al **280**.

## 62

Il ladro si prende due oggetti dal tuo zaino (cancella due oggetti a tua scelta dal Foglio d'Avventura). Ora vai al **313**.

## 63

Nel momento in cui la polvere cade sul ratto, questo comincia a gonfiarsi e a mutare rapidamente forma. Seduta davanti a te, stordita, c'è una donna di mezza età avvolta in una mantella con il cappuccio: la Signora Zampadicorvo! Hai una Pastoia? Se ce l'hai, vai al **350**; altrimenti, vai al **181**.

**64**

Inghiotti velocemente il liquido chiuso nel contenitore e senti un calore dorato sprigionarsi in tutto il tuo corpo: la panacea sta distruggendo la peste che ti stava consumando. Riporta il tuo punteggio di Contagio a zero, e recupera fino a 6 punti di Resistenza, ma ignora ogni altra indicazione che ti è stata data sull'uso del Cura-Tutto (devi cancellare la pozione dal Foglio d'Avventura, dato che non potrai più servirtene). Ora torna al paragrafo del quale avevi preso nota e prosegui la tua avventura.

**65**

Lancia tre dadi. Se il totale è inferiore o uguale al tuo punteggio di Resistenza, vai al **177**; se è superiore, vai al **294**.

**66**

"Salve, viaggiatore," ti saluta l'uomo. "Sono diretto a Selwick. Posso darti un passaggio sul mio cavallo? Non è piacevole proseguire a piedi da solo dopo il tramonto su questa strada, te l'assicuro." Accetterai l'offerta del cavaliere (vai al **233**), o rifiuterai cortesemente (vai al **385**)?

## 67

Mentre è intento a guardare nei barili, il miliziano viene sorpreso dal salto di un gatto e colpisce accidentalmente il barile nel quale sei nascosto, rovesciandolo. Non c'è nulla che tu possa fare mentre il barile precipita giù per la strada, ribaltando gli altri barili posizionati davanti ad esso. Senti le urla di sorpresa delle guardie, che vengono investite dai barili rotolanti: molti barili colpiscono le guardie, spedendole gambe all'aria. Il tuo barile prende sempre più velocità, fino a schiantarsi nell'angolo di una casa. Ti trascini fuori dai resti del barile, ferito ed ammaccato (perdi 2 punti di Resistenza). Rialzandoti, noti che ora il Cancello non è più sorvegliato, e tu puoi lasciare velocemente la città. Vai al **300**.

## 68

Quando finisci di leggere, alzi lo sguardo verso Fratello Calamus: sembra molto preoccupato. In effetti hai impiegato diverso tempo in biblioteca, e faresti meglio ad iniziare la tua missione. Lasci subito l'abbazia (vai al **277**), o preferisci prima visitare velocemente l'orto botanico (vai al **366**)?

**69**

La ressa dei combattimenti si divide, e ti ritrovi faccia a faccia con un grottesco Demone dalla Testa di Capra, che agita una massiccia mazza chiodata.

Demone dalla Testa di Capra Abilità 8 Resistenza 10

Se sconfiggi questa creatura infernale, vai al **397**.

**70**

Usando l'acciarino che ti serve per accendere la lanterna, dai fuoco al fieno del carro. Da una distanza di sicurezza resti a guardare il carro che in pochi secondi si incendia, ed il fuoco che si estende alle stalle. I cavalli fuggono in preda al panico, mentre i fuorilegge, sorpresi, corrono avanti e indietro per il cortile tentando in ogni modo di spegnere le fiamme. Nella confusione che ti circonda, è un gioco da ragazzi per te penetrare nella fortezza indisturbato. Vai al **125**.

**71**

Mentre ti avvicini, la figura resta perfettamente immobile. Giri il corpo sulla schiena e noti con orrore che il suo volto è ricoperto di rosse piaghe infiammate, così come le sue mani. L'uomo apre lentamente gli occhi e dice: "Straniero, se intendi derubarmi non ho la forza di fermarti. Ma il gesto ti costerà caro, perché ho la peste." Se hai ancora intenzione di aiutare l'uomo donandogli una delle tue Provviste, vai al **168**; altrimenti, vai al **126**.

**72**

Finalmente scovi il Grimalkin, intrappolato in un angolo della stalla: sibila mentre ti avvicini, e fende l'aria con i suoi artigli. Non ti resta altro da fare che affrontare il diavoletto.

| | | |
|---|---|---|
| Grimalkin | Abilità 6 | Resistenza 3 |

Se vinci, vai al **121**.

**73**

Alzi la tua spada in direzione di questi non-morti infetti, mentre questi tentano di graffiarti il volto con i loro artigli. Puoi combatterli uno alla volta.

| | | |
|---|---|---|
| Primo Zombi Appestato | Abilità 6 | Resistenza 7 |
| Secondo Zombi Appestato | Abilità 7 | Resistenza 6 |

Se vinci, devi aggiungere 4 punti al tuo punteggio di Contagio. Spingendo i portali con tutta la tua forza, riesci a smuoverli quel tanto che basta per riuscire ad oltrepassarli. Vai al **259**.

**74**

Camminando nella foresta ti senti a disagio, come se centinaia di occhi stessero seguendo ogni tua mossa. Presto raggiungi una collinetta rocciosa, che sorge tra gli alberi. Una vecchia catapecchia di legno, ricoperta di muschio e felci, pende da un fianco della collinetta. Un sottile filo di fumo sale da un buco sul tetto della stamberga: si tratta certamente della dimora della Strega della Foresta. Sbirciando da una delle sudice finestre vedi che non c'è nessuno in casa, così apri la porta e penetri nella catapecchia. L'interno è sporco e trascurato, e gli unici mobili sono un

rozzo tavolo, una sedia ed un letto coperto di paglia. Disposti su alcuni scaffali ed in alcune alcove scavate nel fianco della collinetta si trovano diversi barattoli e vasetti, che contengono gli ingredienti che la Strega della Foresta usa per i suoi diabolici intrugli. Sul tavolo ci sono un mortaio ed un pestello, insieme ad una raccolta di piante e funghi dall'aspetto bizzarro. Alle tue spalle la porta si apre, e tu ti volti di scatto.
Sulla soglia, con un mucchio di funghi bruni nella veste tenuta a sacco, appare una vecchiaccia gobba. I suoi capelli sono sporchi ed opachi, i suoi lineamenti sono spigolosi e la sua pelle è di un orribile colore verdastro. Vedendoti, la Strega della Foresta lascia cadere i suoi funghi e gracchia qualcosa di incomprensibile verso di te. Estraendo una fiala da una tasca della sua veste, la vecchia lascia cadere qualche goccia del suo contenuto sul terreno. Una goccia di liquido colpisce uno scarafaggio, e resti a guardare terrorizzato quando, con un orribile suono stridente, il corpo dell'insetto si allarga fino a raggiungere una lunghezza superiore ai due metri. Facendo scattare le mascelle, lo Scarafaggio Gigante si dirige verso di te. Devi combatterlo. Il guscio dell'insetto gli fornisce un'armatura naturale, dura come una cotta di maglia. Ogni volta che lo colpisci, gli sottrai solo 1 punto di Resistenza (2 punti se *tenti la fortuna* e sei fortunato, nessuno se sei sfortunato).

Scarafaggio Gigante Abilità 7 Resistenza 5

Se vinci, vai al **316**.

**75**

L'animale assume una posizione d'attacco, alzandosi sulle zampe inferiori per assalirti con gli artigli affilati come rasoi.

Orso Incatenato Abilità 9 Resistenza 8

Se sconfiggi la bestia, vai al **382**.

**76**

"Io ti avverto, straniero," dice la creatura nella tua lingua quando ti vede estrarre la spada, "io indifeso non sono come sembrare posso." Ignorerai le minacce della creatura e persisterai nell'attacco (vai al **247**), od assumerai un atteggiamento più amichevole (vai al **307**)?

**77**

Salti a bordo del carro di fieno e strappi le redini dalle mani del contadino, che velocemente si risveglia dal suo torpore. Guidi il cavallo in direzione del Cancello e la bestia, colta alla sprovvista, scatta verso la meta a gran velocità. Tuttavia, anche le guardie della città stanno chiudendo il cancello altrettanto velocemente. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **127**; se sei sfortunato, vai al **282**.

**78**

Il villaggio è completamente deserto. Mentre stai esplorando le strade di Driteham, un urlo lancinante rompe il silenzio della notte. Per quanto l'idea non ti attiri, per trovare la causa dei problemi del villaggio dovrai per forza di cose seguire la direzione di quel grido. Scivoli silenziosamente tra le case del villaggio fino a raggiungerne il confine, proprio al limitare della foresta. Qui, di fianco ad un granaio abbandonato, è parcheggiato il carro che ti ha costretto a buttarti fuori strada! Resti a guardare da dietro l'angolo di una casa e vedi un uomo basso e tarchiato, in compagnia di una delle creature più repellenti che tu abbia mai visto. E' alto almeno due metri e mezzo, ha un aspetto umanoide ed è vestito con una lunga mantella. Il suo corpo, però, è orrendamente deformato: una spalla è ingobbita in maniera innaturale, ed una delle gambe è notevolmente più corta dell'altra. La pelle della creatura è così pallida da sembrare bianca, ed i suoi piccoli occhi sono infossati nelle orbite scure. Mentre lo osservi, il mostro apre la sua grossa bocca sformata e lancia un terribile ululato. Questo dev'essere lo Sbandato! Attaccherai subito questa creatura (vai al **163**), o aspetterai di vedere cosa succede (vai al **9**)?

**79**

Tu e Sam salite sulla zattera, e presto vi trovate a scivolare sui fangosi canali della palude. Navigate lungo il bordo del lago Miremere, avvolto nella nebbia, e ne raggiungete la sponda occidentale. Sam ti illustra la via più semplice e sicura per uscire dalle paludi e tu, ringraziandolo ancora per il suo aiuto, saluti cordialmente il tuo nuovo amico.
Esci dalle paludi di Blackmire sulla strada per Selwick. Senti un rumore di zoccoli dietro di te, ed un cavallo compare nell'oscurità. L'animale è un magnifico stallone

nero, e sul suo dorso cavalca un uomo vestito elegantemente, avvolto in un mantello con cappuccio. Se hai la pozione Vista Sacra, puoi usarla se lo desideri. In questo caso, vai al paragrafo corrispondente al numero della pagina del libro di Sam che contiene la ricetta della pozione; se non hai il filtro, o se non desideri usarlo ora, vai al **66**.

**80**

Mentre ti avvicini alla bancarella, il commerciante si sfrega le mani con avidità e tu noti che, sotto il cappuccio, nasconde orecchie appuntite. Il mezzo Elfo ti dà il benvenuto e ti espone con trasporto che tipo di reliquie sono in vendita sul suo banco. “In quest’urna,” ti dice, indicandoti un reliquiario riccamente decorato, “si trovano i resti mortali di un saggio delle Montagne delle Nuvole. Molti hanno cercato il suo consiglio, ed ora le sue spoglie potranno conferirti  la sua saggezza.” Ora il venditore ti porge un arazzo intessuto con trame di tutti i colori, compresi l’oro e l’argento: ritrae un gruppo di pellegrini ed il loro periglioso viaggio in direzione di un santuario benedetto. “Questa meraviglia è stata creata dalla moglie e dalla figlia di un pellegrino che ha sostenuto un viaggio lungo e pericoloso per raggiungere il santuario di Achilla, sulle rive del Lago di Libra, ad Analand. Viaggio che è stato coronato dal successo.” Ti mostra inoltre una bottiglia contenente il sangue di un sacerdote, un piccolo ritratto di un vescovo, un frammento del sudario di Alina l’Innocente (che ricorda in maniera sospetta un vecchio pezzo di lino), ed un ciondolo di topazio giallo. Dopo aver acquistato quello che desideri, recati al paragrafo corrispondente per scoprire le caratteristiche del tuo nuovo acquisto.

Spoglie del Saggio (20 pezzi d’oro): vai al **140**.
Arazzo di Analand (15 pezzi d’oro): vai al **244**.
Sangue di Sacerdote (8 pezzi d’oro): vai al **398**.
Ritratto del Vescovo (6 pezzi d’oro): vai al **303**.
Frammento del Sudario (3 pezzi d’oro): vai al **197**.
Ciondolo di Topazio (12 pezzi d’oro): vai al **16**.
Quando hai finito in questa bancarella, sposti la tua attenzione verso nuove occasioni che il mercato ti offre. Vai al **218**.

## 81

Meg, l’ostessa, è una donna affabile che chiacchiera volentieri di tutto, dal tempo alla situazione economica. Ti racconta anche che un mostro vive nella zona paludosa nota come Blackmire, nelle vicinanze di Fenford: ha portato il terrore nelle fattorie della zona ed ha rubato parecchio bestiame. Decidi di poterti fidare di lei, così le accenni la tua missione. “Stregoneria e Demoni,” dice con un brivido. “Non abbiamo avuto molto a che fare con questo genere di cose da queste parti. Se è un aiuto contro le streghe che stai cercando, quell’uomo laggiù vestito di nero è un Cacciatore di Streghe. E’ qui da due giorni, ma non sembra amare la compagnia, così nessuno è ancora riuscito a parlarci granché. Il frate, Barnabas, è il nostro curato locale. E’ una brava persona, ed anche lui potrebbe aiutarti in qualche modo.” Ora cosa farai?

| | |
|---|---|
| Andrai a parlare con Barnabas, il frate? | Vai al **213**. |
| Cercherai di attaccare bottone con il Cacciatore di Streghe? | Vai al **348**. |
| Ti avvicinerai al tavolo dei fattori? | Vai al **188**. |
| Lascerai ‘Il Gatto Striato’ ed il villaggio di Fenford? | Vai al **48**. |

**82**

Il dardo della balestra ti penetra tra le costole. Il dolore improvviso ti fa perdere la presa sul parapetto, e cadi sulla strada sottostante (perdi 4 punti di Resistenza), dove le guardie ti catturano e ti trascinano alla vicina prigione. Vai al **25**.

**83**

Apri con la chiave la porta della cella, e Tira corre fuori felice, prima che tu possa avere il tempo di cambiare idea. “Grazie infinite, straniero,” ti dice. “Ti devo la vita, perché sarei stata sicuramente arsa come strega se tu non mi avessi restituito la libertà. Per sdebitarmi, tuttavia, l’unica cosa che posso offrirti è un aiuto contro la mia vecchia padrona.” Chiedi a Tira di spiegarti meglio cosa intende dire. Lei infila la mano in una piega della sua veste e ti porge un piccolo barattolo. “Se dovessi mai incontrare la Signora Zampadicorvo, questa cercherà sicuramente di ingannarti mutando il suo aspetto, dato che è una maestra dell’arte della trasformazione. In questo caso, dovrai cospargere la polvere contenuta in questo barattolo su di lei: la riporterà all’istante alla forma umana.”
Prendi il Barattolo di Polvere e ringrazi Tira. Scivolate quindi silenziosamente oltre le guardie, che non si aspettano che qualcuno riesca a fuggire dalla prigione, e raggiungete il Cancello meridionale. Una volta usciti dalla città, vi salutate e continuate ognuno per la propria strada. Vai al **300**.

**84**

Quando spargi la polvere sul Grimalkin, il diavoletto ti salta addosso e ti morde la coscia (perdi 2 punti di Resistenza). Vai al **132**.

Il
Riposo del
Pellegrino
POZZO DEI
SANTI

**85**

Scende il tramonto e, svoltando in una strada secondaria affollata, giungi ad un edificio di pietra a tre piani con un cartello dipinto appeso fuori dalla porta che lo descrive come ‘Il Riposo del Pellegrino’. Il cartello è davvero ben disegnato, e raffigura un pellegrino con un certificato in mano appoggiato ad un bastone, proprio davanti ad una pietra miliare che indica la direzione per il Pozzo dei Santi. Passi sotto al cartello dipinto e raggiungi il cortile dell’ostello. Qui, gli stallieri conducono i vostri cavalli alle stalle mentre il vostro gruppo fa il suo ingresso nelle sale dell’ostello. L’interno dell’ostello è molto tradizionale, sorretto da travi di quercia e dipinto di bianco. Numerosi tavoli sono disposti tutt’intorno nella sala da pranzo, ed un ampio camino è acceso sulla parete più distante. Alcuni clienti siedono nella stanza, ciascuno da solo, mentre un nutrito gruppo di pellegrini benestanti sono raccolti vicino al caminetto. Lady Attana ti ringrazia nuovamente e ti porge un borsello contenente la tua paga: 10 pezzi d’oro. Quindi la signora raggiunge il gruppo di pellegrini, invitandoti ad unirti a loro, mentre il suo seguito raggiunge i piani superiori per preparare il suo alloggio e la tua stanza. Decidi di unirti al gruppo di pellegrini (vai al **10**), compri un boccale di birra al bancone (vai al **309**), o lasci la sala e ti dirigi nella tua stanza per passare la notte (vai al **179**)?

**86**

Portando con te la testa del mostro torni a Fenford, dove trovi i fattori ad attenderti ansiosi fuori dalla porta della taverna ‘Il Gatto Striato’. Finalmente, quando ti vedono giungere con il tuo orribile trofeo, i fattori possono festeggiare, ringraziando Kachasta, patrono degli allevatori, e conducendoti con loro nella taverna. Ti offrono un boc-

cale di birra (recuperi 1 punto di Resistenza), e mentre bevete noti divertito che già stanno esagerando sui dettagli della tua impresa, e soprattutto sul loro apporto nella tua vittoria. Come ricompensa, i fattori ti offrono Provviste sufficienti per 4 pasti ed un borsello contenente 10 pezzi d'oro. Con i loro ringraziamenti ancora nelle orecchie, ti accomiati dai fattori e riprendi il tuo cammino sulla strada che conduce fuori dal villaggio di Fenford, verso ovest. Vai al **21**.

**87**

Togli lo splendido elmo da quel vecchio teschio e te lo posizioni in testa. Improvvisamente i tuoi occhi sono attratti dalle orbite vuote del teschio. Un brivido scende lungo la tua schiena, e senti un flebile ed aspro sospiro: "Lascia riposare il mio corpo. Hai profanato la mia tomba, sacrilego…" Mentre resti a guardarlo, il teschio si sbriciola e la voce nella tua mente si trasforma in un urlo lancinante. Ti togli subito l'elmo dalla testa e lo scagli lontano, ma sei scosso dalla tremenda esperienza (perdi 3 punti di Fede e 1 di Fortuna), e ti appresti a lasciare il sepolcro il prima possibile. Vai al **343**.

**88**

Una delle guardie ha capito il tuo piano, ed ora egli è l’ultimo ostacolo tra te e la libertà: corre verso di te, brandendo la sua spada.

| Guardia | Abilità 9 | Resistenza 8 |
|---|---|---|

Se vinci, riesci a fuggire dalla città attraverso il Cancello meridionale. Vai al **300**.

**89**

Ti togli dalla sua traiettoria proprio all’ultimo istante: il Grimalkin vola oltre la tua spalla e scivola sotto la porta della cucina. Apri la porta e corri nel cortile, appena in tempo per vedere il diavoletto infilarsi nella porta della stalla. Spalanchi la porta e vedi con disappunto che la creatura sta affondando i denti nel dorso di un cavallo. L’animale scalcia con le zampe posteriori, in preda al dolore. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **291**; se sei sfortunato, vai al **399**.

**90**

Il morso che il ratto del pifferaio ti ha inferto si è infettato a causa della peste: aggiungi 2 punti di Contagio. Vai al **279**.

**91**

Zillah, racconta il libro, era una sacerdotessa che sorvegliava le Pergamene di Cheelah a Shekin, nel Ruddlestone meridionale. Là, Zillah impiegava diverse ore ogni giorno a leggere gli annali di storia custoditi al santuario. Tuttavia, fu mentre leggeva un manoscritto oscuro compilato da una certa Demetra Ven, che cominciò a dubitare della correttezza di alcuni insegnamenti religiosi. Tutti avevano

sempre creduto che quando l'Imbroglione creò i primi esseri umani, fu l'Uomo ad essere creato per primo. Ma Zillah, dopo aver letto l'interpretazione che la pergamena offriva di alcuni testi sacri, cominciò a credere che non fu l'Uomo ad essere creato per primo, bensì la Donna. Zillah ispirò ben presto un ampio seguito di sacerdotesse e donne comuni ma, quando le religioni ufficiali si resero conto di quanto potente stesse diventando questa setta, decisero di reagire: Zillah fu una delle prime donne impiccate con l'accusa di eresia. Vai al **68**.

**92**

"L'hai voluto tu." La donna fa un cenno d'intesa agli altri fuorilegge. Senti il suono delle corde degli archi che si tendono, ed avverti le frecce penetrare nel tuo corpo. Cadi al suolo privo di vita: la tua avventura finisce qui.

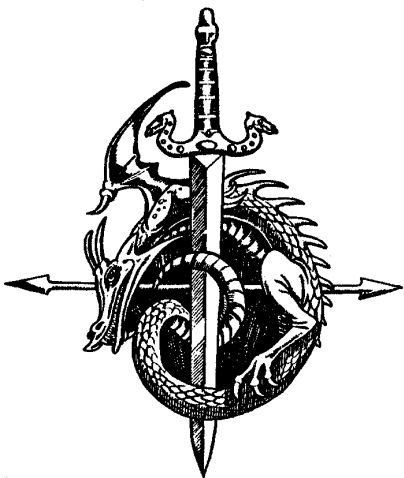
**93**

La tua presa sulla pietra cede alla forza dell’uragano. Vieni sollevato in aria, sempre più in alto, finché il tuo corpo viene colpito ripetutamente dalle macerie sollevate dalla tromba d’aria. La terra è ormai fuori dalla tua vista, diversi metri più in basso, quando il vento cessa di colpo. Le Streghe della Pazzia, a cavalcioni delle loro scope, ridacchiano crudeli mentre precipiti verso la morte.

**94**

Gli uomini che vi hanno attaccato abbandonano improvvisamente la lotta e si ritirano tra gli alberi, con lo sconosciuto mascherato a chiudere le loro fila. Se desideri lanciarti al loro inseguimento, vai al **23**; se preferisci non farlo, vai al **191**.

## 95

Bizzarre grida riecheggiano tra i contorti alberi spogli della Foresta Rinsecchita. Mentre tu, Karad e gli altri membri della Resistenza attendete nascosti nel sottobosco, la luna crescente sorge tra le nuvole tempestose: una luna rosso sangue, la Luna di Shekka…Passa un'altra mezz'ora, ma ancora nessun segno della malefica congrega. Improvvisamente sentite uno schianto, ed il cielo viene squarciato da un fulmine che scende dal cielo in tempesta, e che va a colpire il terreno verso sud-ovest. Un ruggito riecheggia tra le colline ed una nube minacciosa, più nera della notte stessa, si alza nel cielo sopra Claybury. In un attimo il villaggio è in fiamme, e le urla dei morenti ti riempiono il cuore d'angoscia. La Bara delle Ombre è stata aperta, e la Bestia Infernale liberata. Con il Kurakil alla testa del suo esercito di Demoni, nessuno potrà più impedire a Nazek lo Stregone ed alla sua dea oscura di dominare le terre del nord. Hai fallito la tua missione.

**96**

Ti sei incamminato in direzione sud da appena mezz'ora, quando cominci a sudare copiosamente. Macchie rosse compaiono sulla tua pelle, ed alcune di esse si aprono in ferite sanguinanti. Il Cancro potrebbe ancora godere della sua vendetta, dato che ora stai morendo a causa della peste! Se hai un Cura-Tutto, lo inghiotti disperatamente, e subito senti un calore dorato pervadere il tuo corpo. La panacea benedetta ha distrutto la peste che ti stava consumando: puoi azzerare il tuo punteggio di Contagio e recuperare fino a 6 punti di Resistenza (ma devi ignorare ogni altra istruzione che ti è stata data sul Cura-Tutto). Cancella il Cura-Tutto dal Foglio d'Avventura e vai al **249**; se non hai un Cura-Tutto, il Cancro avrà infine la sua vittoria, dato che non c'è più nulla che puoi fare per evitare che la peste ponga fine alla tua vita.

**97**

Procedere tra il fango della palude è un'impresa molto faticosa (perdi 1 punto di Resistenza). Ti fermi a riposare sulla riva di una pozza stagnante dove crescono diverse piante e funghi, spesso usate da erboristi e farmacisti: la Stella del Ghiaccio, con i suoi fiori a forma di fiocchi di neve; l'Eufrasia, una pianta con foglie nere e fiori bianchi; la Rospospera, una pianta dalle piccole foglie picchiettate verdi e marroni; e l'Ipnospino, che ha come caratteristica principale l'emanazione di spore che inducono l'ipnosi. Dopo aver raccolto le piante che desideri, dove ti dirigerai?

A sinistra? Vai al **174**.
A destra? Vai al **59**.
Dritto avanti? Vai al **198**.

Attraversi molte piazze e percorri molte strade in discesa prima di raggiungere finalmente il Cancello occidentale. Il cancello è aperto, e la strada che vi si diparte conduce ininterrotta in direzione delle colline. Due dei miliziani della città, a guardia del cancello, non mostrano il minimo interesse nei tuoi riguardi, dato che non rappresenti una minaccia per loro. Improvvisamente senti il suono di numerose campane e gong, mentre si leva un canto ed un rumore simile al tuono. Più ti avvicini al Cancello, più la cacofonia aumenta di volume, ed i miliziani cominciano a guardarsi l'un l'altro preoccupati. La gente, che fino ad un attimo prima occupava le strade, corre a cercare rifugio, mentre girato un angolo compare alla tua vista uno dei più strani gruppi di persone che tu abbia mai visto. Uomini e donne stanno percorrendo la strada nella tua direzione, suonando gong, cembali e campanelle, e tutti cantano come ipnotizzati dalla confusione che esce dai loro strumenti. La maggior parte di queste persone sono vestite con semplici tuniche grigie, ma altre portano unicamente un perizoma. Tutte quante, però, si stanno in qualche modo infliggendo del dolore. Un uomo calvo, in testa al gruppo, porta attorno alla fronte una banda metallica, che sembrerebbe appuntita all'interno, ed un altro strumento simile attorno al collo. Un altro uomo guarda il cielo con sguardo allucinato, flagellandosi con un gatto a nove code. Una donna, condotta quasi in trance dal ritmo del canto, tiene con le nude mani dei carboni ardenti. Si tratta degli Accoliti del Dolore, fanatici religiosi che credono che per avvicinarsi ai loro dei sia necessario sopportare grandi sofferenze fisiche. Tutti quanti li temono, anche i miliziani della città, a causa delle atrocità che commettono nel nome della loro religione. Il rumore simile al tuono è prodotto da una gigantesca ruota di legno a raggi, del diametro di

diversi metri, nella quale un uomo sta legato con le braccia e le gambe divaricate, come fosse il mozzo della ruota stessa. La ruota, ricoperta all'esterno di punte metalliche, viene spinta lungo la strada da numerosi di questi fanatici; sui suoi raggi sono state legate delle fruste, che fendendo l'aria vanno a colpire altri Accoliti, causando loro ferite sanguinanti. L'uomo calvo ti nota e intima l'alt al gruppo. Immediatamente i rumori ed il canto si interrompono, e la grande ruota si ferma con uno stridio. "Fratelli e sorelle!" grida l'uomo. "Un infedele intende profanare la sacra via dell'illuminazione. Questo sacrilego deve essere messo alla prova!" Il gruppo di Accoliti esulta a questo annuncio, e molti di loro corrono verso di te. Aspetterai per vedere cosa succederà (vai al **51**), o cercherai di scappare (vai al **275**).

**99**

Belciuffo il Pagliaccio si dirige verso un altro cliente, e tu ti ritiri nella tua stanza. Passi una notte perfettamente tranquilla e la mattina seguente ti risvegli ben riposato (recuperi fino a 2 punti di Resistenza). Lasci la locanda e ti ritrovi immerso nella folla mattutina, che si sta dirigendo lungo la stretta strada verso la Piazza del Mercato. Vai al **131**.

**100**

E’ appena passato mezzogiorno quando raggiungi il villaggio di Fenford. Il cielo è sempre grigio e coperto, ma il villaggio sembra essere pacifico e tranquillo. Puoi riposare qui e consumare una Provvista, se lo desideri. Nel centro del villaggio si trova una taverna, ‘Il Gatto Striato’: forse qualcuno dei suoi avventori potrebbe aiutarti nella ricerca del Grimorio Nero. Entrerai nella taverna ‘Il Gatto Striato’ (vai al **34**), o proseguirai per la tua strada, lasciando il villaggio (vai al **48**)?

**101**

Con dita nervose estrai la Belladonna dal tuo zaino e ne mastichi velocemente un ramoscello. Il veleno contenuto nella pianta ti indebolisce (perdi 2 punti di Resistenza), ma almeno sei riuscito a curarti dalla terribile malattia. Purtroppo non riesci più a riaddormentarti per tutto il resto della notte, ed alle prime luci dell’alba riprendi il tuo cammino senza essere riuscito a riposare. Vai al **57**.

**102**

Mormorando, cominci a leggere l'incantesimo che dovrebbe sventare la liberazione del Kurakil. Per tutta risposta, Nazek guarda verso di te e grida: "Fratelli, sorelle! Ci stanno attaccando!" Karad ed i suoi partigiani rompono ogni indugio: lanciandosi nella cripta, assaltano la congrega prima che questa possa scagliare i suoi malefici. Ricominci a leggere l'incantesimo, quando un dolore lancinante ti colpisce al petto costringendoti ad urlare e a piegarti in due (perdi 3 punti di Resistenza e 1 di Abilità). A pochi metri di distanza, una giovane strega tiene in mano una bambola di cera sagomata, nella quale sta infilando un lungo spillone. Prima che riesca a causarti altro dolore, le corri incontro con la spada sguainata.

| Strega | Abilità 6 | Resistenza 6 |
|---|---|---|

Se sconfiggi la strega, puoi provare ad usare la bambola di cera contro Nazek (vai al **245**), o proseguire combattendo tra la folla per raggiungere lo Stregone (vai al **319**).

**103**

Sfortunatamente, il ladro riesce a rubarti tutto l'oro! (Cancella tutto l'oro dal Foglio d'Avventura.) Non ti accorgi di nulla fino a quando non è ormai più possibile fare nulla al riguardo. Vai al **313**.

**104**

La debole luce della lanterna non illumina la galleria a sufficienza per permetterti di vedere lo stretto fossato che la attraversa. *Metti alla prova l'abilità*. Se hai successo, riesci all'ultimo istante ad aggrapparti al lato opposto del fossato e riesci a proseguire lungo la galleria illeso (vai al **267**); se fallisci, non sei in grado di reagire con sufficiente prontezza per evitare di precipitare nel buco (perdi 1 punto di Resistenza). Dopo la caduta, riesci ad arrampicarti fuori dal fossato ed a continuare il tuo cammino lungo la galleria (vai al **267**).

**105**

Enthus è morto ormai da molti secoli. Come cercherai di invocare lo spirito del Martire defunto?

Accendi le candele e ti raccogli in preghiera? Vai al **360**.
Userai il Sangue di un Sacerdote? Vai al **296**.
Verserai un Cura-Tutto sul cadavere? Vai al **265**.

**106**

Il vecchio ridacchia tra sé. "Se vuoi il mio aiuto," ti dice, "dovrai prima rispondere al mio indovinello." Ascolterai l'enigma (vai al **151**), o ti rifiuti di prestarti a simili giochetti e cercherai da solo un modo per fuggire (vai al **30**).

## 107

Dopo esserti assicurato che la corda sia ben fissata, accendi la lanterna, salti sul parapetto del pozzo ed inizi la tua discesa nell'oscurità. La tua lanterna riesce ad illuminare solo una breve sezione del percorso verticale. Mentre scendi, senti sotto di te come uno strano sciabordio, e sei sicuro che qualcosa si sta muovendo nell'acqua sottostante. Nonostante sia cieco, il Verme Demoniaco ha percepito il tuo odore. Con orrore senti le fauci della creatura attorno ai tuoi fianchi un istante prima che si chiudano, tranciandoti in due. La tua avventura finisce qui.

## 108

*L'Almanacco degli Astronomi* è un libro che contiene informazioni sulla previsione di determinati eventi astronomici. Consulti la parte riguardante la Luna di Shekka. La maggior parte delle informazioni che trovi sono calcoli necessari per determinare l'apparizione ciclica di questo fenomeno astrale. Tuttavia, scopri anche che Shekka è un'antica dea della stregoneria, e che la sua luna, che sorge ogni 37 anni, è anche nota come la Luna delle Streghe. Nelle notti della Luna di Shekka, il potere della dea sul mondo raggiunge il suo apogeo. Vai al **68**.

**109**

Con la sola forza di volontà riesci a resistere alla stordente malia. Con un profondo rimbombo, il coperchio della Bara si richiude. Guardi verso l'alto, e la Bestia Infernale è quasi sopra di te. Vai al **250**.

**110**

"Avevo detto la pallina rossa" ride Belciuffo, aprendo la mano. "In questa mano c'è quella blu! Prendila, ora è tua." Il buffone ti lancia la pallina che teneva in mano, che effettivamente è blu (segnala sul Foglio d'Avventura), e si toglie il cappello, mostrandoti la pallina rossa che teneva sotto di esso! Belciuffo si allontana quindi danzando, seguito dai suoi numerosi ammiratori, lasciandoti libero di ritirarti nella tua stanza. La notte trascorre tranquilla e la mattina seguente ti risvegli ben riposato (recuperi fino a 2 punti di Resistenza). Lasci la locanda e vieni immediatamente travolto dalla folla pulsante che, già a quest'ora del mattino, si sta dirigendo verso la Piazza del Mercato lungo la stretta stradina. Vai al **131**.

56 2
35 63
42 14

**111**

"Solo coloro che ne sono degni possono entrare nel logo dove giace il Guardiano della Terra," annuncia il Sommo Sacerdote. "Dichiaro che costui sia messo alla prova." I druidi ti fanno inginocchiare davanti ad una piccola roccia all'estremità del cerchio di pietre: sulla roccia sono incisi alcuni numeri. Allargando le braccia sopra la testa, il Sommo Sacerdote parla ancora: "Questa è la Pietra dell'Equinozio, sulla quale vengono calcolate le sacre fasi dell'anno. Come tutte le pietre simili, anch'essa è basata su un numero mistico di grande potere ed importanza. Qual è questo numero mistico?" Fissando le incisioni sulla roccia, tenti freneticamente di capire quale possa essere questo mistico numero (guarda attentamente l'illustrazione sulla pagina a fronte).

Quando credi di sapere la risposta, vai al paragrafo con il numero corrispondente; se quel paragrafo non ha alcun senso, significa che hai dato la risposta sbagliata: in questo caso, o se decidi di confessare ai druidi di non avere idea di quale sia il numero mistico, vai al **305**.

**112**

Al tuo ritorno sali nuovamente sulla zattera di Sam, il quale la conduce oltre l'isola, attraversando il lago, verso la riva ad ovest. Sam ti descrive la via più veloce e più sicura per uscire dalle paludi e, ringraziandolo ancora per il suo prezioso aiuto, saluti di cuore il tuo nuovo amico.

Esci da Blackmire e ti ritrovi sulla via per Selwick. Sta calando il tramonto quando riesci a vedere il villaggio in lontananza. Improvvisamente senti un rumore di zoccoli dietro di te, ed un cavallo compare nell'oscurità. L'animale è un magnifico stallone nero, ed è cavalcato da un uomo vestito elegantemente, avvolto in un soprabito con cappuccio. Se hai la pozione Vista Sacra, puoi usarla

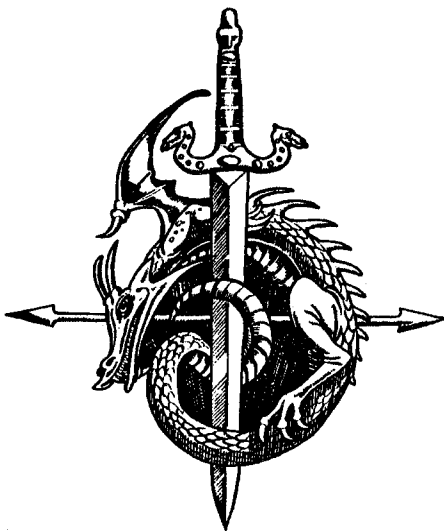
se lo desideri. Se lo fai, vai al paragrafo corrispondente al numero della pagina del libro di Sam che contiene la ricetta della pozione; se non hai il filtro, o se non desideri usarlo ora, vai al **66**.

## 113

Le erbe più rare includono l'Erba Fenice, una pianta dallo sgargiante colore rosso-arancione proveniente dalla lontana Analand; il Tangerino, che arresta i contagi; e le Foglie Spirito, che amplificano i poteri magici. Puoi acquistarne quante dosi desideri, al prezzo di 3 pezzi d'oro per dose. Quando hai acquistato ciò che ti interessa, puoi esaminare le erbe più comuni (vai al **290**), o provare una dose dell'Infuso Curativo brevettato (vai al **35**); se non sei interessato a nessuna di queste offerte, lasci il banco degli erboristi (vai al **389**).

**114**

Il sentiero che stai percorrendo conduce nella fitta ed oscura foresta, dopo aver attraversato ancora una volta il Fiume Sinistro. Non sei avanzato di molto lungo il sentiero, quando senti un fruscio provenire dal folto degli alberi ed una voce di donna rompe il silenzio: “Fermo!” Guardando in alto, vedi una figura avvolta in una veste nera in piedi su un ramo che sporge sulla strada. “Butta a terra la tua arma e consegnami il tuo oro,” comanda la donna. “E non provare a fare l’eroe, perché sei circondato.” Lanciando un’occhiata intorno, vedi un’intera banda di criminali e fuorilegge, tutti vestiti come la donna ed armati di archi e bastoni. Farai come ti ha ordinato la ladra, con l’intenzione di intrappolarla (vai al **232**), ti prepari a difenderti (vai al **45**), o tenti di fuggire (vai al **128**)?

## 115

Schiacciando il volto contro la grata, chiami con tutto il fiato una guardia per almeno cinque minuti, ma non compare nessuno. “E’ inutile,” senti la voce di una giovane donna risponderti dalla cella accanto, “non ti sentiranno.” Ora cosa farai? Cercherai di abbattere la porta (vai al **47**), aspetti che una guardia vi porti il pasto per attaccarla (vai al **325**), o chiederai aiuto al mendicante (vai al **344**)?

## 116

La pozione Salamandra funziona perfettamente. Metti la mano nel fuoco, senza sentire altro che un po’ di tepore, ed estrai il ferro di cavallo, che è rosso incandescente. La folla geme di stupore. “E’ un trucco!” grida l’inquisitore. “Stregoneria!” L’uomo avanza verso di te, e la folla si allontana per permetterglielo. Sotto il cappuccio del mantello riesci a vedere gli occhi dell’uomo bruciare di una rabbiosa follia. L’Inquisitore apre la bocca per parlare nuovamente ma, invece della sua voce, dalla sua gola esce un sordo ruggito: “Così…tu devi essere quello di cui si parla. Il Distruttore di Incantesimi.” La folla non sembra rendersi conto di quello che sta succedendo. Se conosci una Parola del Comando Demoniaco, faresti meglio a pronunciarla ora (vai al **327**); se non la conosci, vai al **225**.

# 117

Per prima cosa, Talpas traccia un cerchio sul pavimento sabbioso della stanza; quindi, estrae da un sacchetto una manciata di piccole pietre piatte, che portano incisi simboli esoterici, e le lancia all'interno del cerchio. "Bene, bene," mormora Talpas, esaminando le rune. "Vedo la Runa del Bene e quella del Guerriero: queste si riferiscono a te. Proprio accanto c'è la Runa del Mistero, che rappresenta il tuo avvenire incerto; e quella è la Runa dei Segreti, e la sua posizione si riferisce ad un uomo che probabilmente hai già incontrato prima. Riesco anche a vedere che per avere successo dovrai visitare un luogo di morte ed un luogo di fede." Talpas si interrompe improvvisamente, inorridito. "No! Non può essere!" grida, fissando una pietra caduta appena fuori dal cerchio. Il simbolo inciso sulla pietra rappresenta tre linee incrociate, il Segno delle Streghe. "La Runa di Shekka!" urla Talpas, fuori di sé. "Ma nel mio sacchetto non c'era una runa del genere! Dev'essere senz'altro opera di magia nera!" Il Talpoide ripone in tutta fretta le rune nel suo sacchetto, non senza aver prima gettato il Segno delle Streghe nel fuoco. Ti conduce quindi fuori dalla stanza lungo una galleria, fino a raggiungere una camera più piccola con un rozzo materasso di paglia, sul quale spendi una tranquilla notte di sonno. Vai al **15**.

## 118

Prima che giunga il tuo turno, un pellegrino dai capelli grigi racconta la sua storia. Sceglie di narrare la leggenda di Gwythain il Protettore, prete-guerriero seguace dello Spadaccino, che descrive la sconfitta del Demone Akragog ad opera del Protettore e della sua Lama Benedetta, Liberatore, e di come Gwythain sia riuscito a neutralizzare il cancro che si stava sviluppando nelle colline di Aryn's Hill. Il pellegrino racconta le vicende con una tale maestria che a questo punto dovrai dare fondo a tutta la tua abilità per poterlo battere. *Metti alla prova l'abilità*, aggiungendo però 2 al risultato dei dadi. Se hai successo, vai al **357**; se fallisci, vai al **284**.

## 119

Colpisci il Verme con tale forza da tagliarlo completamente in due. Le spire segmentate si scuotono, tentando di ritrovare la parte mancante. Non appena le due metà si toccano, si riuniscono all'istante! Come potrai uccidere una creatura dotata di un simile potere? Dovrai cercare di tenere separate le due parti abbastanza a lungo per evitare che si riuniscano. D'un tratto, hai un'idea: l'acqua corrente! Se combattessi il Verme nell'acqua, le parti lacerate del mostro sarebbero trascinate via dalla corrente prima che possano riunirsi. Il tratto di acqua corrente più vicino è il torrentello che scorre accanto al mulino diroccato. Perfetto! Per condurre il Verme Demoniaco verso l'acqua, dovrai continuare a combattere mentre scendi verso il mulino. Impiegherai sei scontri per raggiungere il torrente, durante i quali non riuscirai a ferire la creatura, ma soltanto a difenderti. Dovrai inoltre sottrarre 1 punto alla tua Forza d'Attacco in questi sei scontri, visto che stai camminando in discesa! Quando hai raggiunto il mulino, ti dirigi al centro del torrente, dove la corrente è più forte.

Sarà difficile mantenere l'equilibrio tra l'acqua impetuosa. Di conseguenza, dovrai sottrarre 1 punto alla tua Forza d'Attacco anche in questa posizione; ma almeno qui sei in grado di ferire il Verme Demoniaco!

Verme Demoniaco Abilità 10 Resistenza 10

Se in qualsiasi momento durante il combattimento i dadi dovessero indicare entrambi lo stesso numero quando li lanci per determinare la tua Forza d'Attacco, vai immediatamente al **172**; se sconfiggi il mostro senza che i dadi ti indichino mai lo stesso numero, vai al **52**.

**120**

Mentre guardi il corpo senza vita del pifferaio, noti che il suo flauto magico è ancora a terra, accanto a lui. Provi a soffiarci dentro, e lo strumento inizia a suonare da solo. Attorno al collo dell'uomo trovi anche uno strano amuleto a forma di Luna Crescente. Se prendi il Flauto Magico o l'Amuleto della Luna Crescente, segnali sul Foglio d'Avventura. All'improvviso senti un grido provenire dal Cancello meridionale, e voltandoti in quella direzione vedi tre guardie della città correre verso di te. Se ti acciuffe-

ranno, verrai senza dubbio processato per omicidio, sebbene tu abbia appena salvato l'intera città dalla peste! Decidi di affrontare le guardie (vai al **269**), o preferisci tentare di seminarle (vai al **222**)?

**121**

Se il Grimalkin è riuscito a colpirti tre volte o più, devi perdere anche 1 punto di Abilità, a causa del tocco contaminato del diavoletto. Accanto al cadavere della creatura, che si sta rapidamente decomponendo, noti uno strano simbolo disegnato sulla sporcizia del pavimento della stalla. Scostando la paglia, trovi la causa della maledizione della fattoria: tracciato al suolo c'è l'emblema del Malocchio, un sigillo magico che attira malattie e sventure nel luogo in cui si trova. Cancelli rapidamente l'emblema del Malocchio, togliendo la maledizione dalla fattoria (recupera 1 punto di Fortuna).

Tornato nella cucina della casa, racconti a Liam ed Isa quello che hai scoperto. "E' senza dubbio opera della Signora Zampadicorvo," dice Liam. "La sua abitazione si trova nella Foresta di Paddocks, ad ovest di Selwick. Se

dovessi riuscire a catturarla, e a permetterci di sottoporla ad un processo, tutti gli abitanti di Selwick ti ricompenseranno." Aiuterai la gente di Selwick? Se sì, vai al **46**; altrimenti vai al **61**.

**122**

Iniziati vestiti di bianco guidano i pellegrini al Pozzo dei Santi. Qui, i pellegrini raccolgono le acque della fonte curativa in zucche speciali preparate appositamente e pregano per ottenere la benedizione della dea. Giunge finalmente anche il tuo turno. La zucca ti costerà 2 pezzi d'oro, dato che ci si aspetta che coloro che possono permettersi di pagare tale cifra siano ben disposti a donarla per aiutare i meno fortunati. La fonte sgorga da un grosso masso al centro del tempio, e l'acqua si raccoglie in un bacino naturale scavato nella roccia. Apri il tuo contenitore e, tenendolo sotto la cascata, lo riempi fino all'orlo. Tira un dado e aggiungi 4 al risultato. Se la somma ottenuta è inferiore o uguale al tuo punteggio di Fede, vai al **49**; se è superiore, vai al **352**.

**123**

Le *Vite Sante* di Astradd non è un unico libro, bensì un'opera composta da quattro grossi volumi, contenente le biografie e le opere di molti famosi, e meno famosi, saggi e sacerdoti del passato di Ruddlestone. Esaminando il contenuto delle pagine, trovi capitoli dedicati a diversi capi di ordini religiosi e guaritori miracolosi, ma dalla lista tre nomi attirano la tua attenzione più degli altri. Scorri le pagine dei volumi cercando il capitolo di quello che ti sembra più utile alla tua ricerca, ma qual è tra questi?

Zillah di Shekin, l'Eretica? Vai al **91**.
Il prete-guerriero, Gwythain il Protettore? Vai al **18**.
Enthus il Martire? Vai al **184**.

**124**

Combattendo contro la forza dell'uragano riesci a mantenere la presa sulla pietra. Guardando verso il cielo riesci a vedere tre vecchie streghe, vestite con lunghe mantelle nere, volare in circolo a cavallo delle loro scope! Sopra il fischiare del vento riesci a sentirle cantare sguaiatamente la loro canzone:

*"Tre volte in cerchio volano tre sorelle*
*Vento e tempesta, danno e malia.*
*Tre volte in cerchio, nel cielo senza stelle*
*A chi le vede portano pazzia!"*

Sono state queste streghe a creare l'uragano, per impedirti di compiere la tua missione. Tuttavia, nel loro canto è nascosto un numero e, se riesci a scoprirlo, sarai in grado di spezzare il loro incantesimo. Se riesci a capire qual è il numero, vai al paragrafo che porta il numero corrispondente; se non riesci a trovare il numero, o se il numero che scegli è sbagliato, vai al **390**.

**125**

La tua perlustrazione ti conduce su per una scala a chiocciola, che conduce ai piani alti della fortezza. Sulla cima ti trovi in un corto corridoio, che puoi percorrere sia verso sinistra che verso destra, e che termina con una porta ad entrambi i lati. Entrerai nella porta a sinistra (vai al **381**), o in quella a destra (vai al **215**)?

**126**

Lasciandoti l'uomo alle spalle, prosegui lungo la strada fino a giungere in una piccola piazza, nella quale artisti di strada di ogni genere, dagli acrobati ai mangiatori di fuoco, stanno dando spettacolo per la folla. In un angolo della

piazzetta noti una tenda sbiadita, rattoppata in più punti. Accanto alla tenda, un vecchio cartello scolorito ti informa che il prossimo spettacolo di burattini avrà luogo tra pochi minuti. Il biglietto d'ingresso costa 1 pezzo d'oro. Se vuoi assistere alla rappresentazione, vai al **4**; se preferisci proseguire verso il Cancello meridionale, vai al **157**.

## 127

Le guardie si buttano ai lati della traiettoria del carro di fieno lanciato a tutta velocità, mentre questo attraversa il cancello grattando contro le porte che si chiudono. Quando ti trovi ormai ben lontano dalla città, salti giù dal carro, lasciando il contadino a maledire il suo cavallo. Vai al **300**.

## 128

Scatti come una lepre in direzione degli alberi, buttando a terra uno stupito fuorilegge nella tua corsa per la libertà. Mentre corri nel folto della foresta, una pioggia di frecce cade su di te. Lancia un dado: il risultato ottenuto indica il numero di frecce che ti hanno colpito. Per ogni freccia che ti colpisce, perdi 2 punti di Resistenza. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **207**; se sei sfortunato, vai al **370**.

## 129

Il primo barile che la guardia esamina è proprio il tuo. Scoprendoti, egli richiama i suoi compagni e, intrappolato nel barile, non c'è niente che tu possa fare per difenderti. Ben presto vieni condotto alla vicina prigione. Vai al **25**.

**130**

Il tuo sonno viene spesso interrotto dai lamenti dello Sbandato e dal pianto dei bambini, e quando ti svegli, la mattina seguente, ti senti stanco esattamente come la notte precedente (perdi 1 punto di Resistenza). Capisci che non c'è alcuna ragione perché tu ti debba trattenere a Drite-ham, così lasci il villaggio in direzione ovest, attraverso la foresta. Cammini per diverse ore senza interruzioni, fino a raggiungere un incrocio. Continuerai verso ovest, in dire-zione di Mussuck (vai al **3**), o ti dirigerai a sud-ovest, per raggiungere Fenford (vai al **100**).

**131**

La Piazza del Mercato è piena di bancarelle, nelle quali si vende un po' di tutto, dagli spilli alle bardature per caval-li. E' probabile che troverai diversi oggetti utili in vendita qui. Ai lati della piazza vi sono anche diverse birrerie. Il pozzo curativo si trova su di una collina in direzione nord, ed altre strade si dipartono dalla piazza verso sud e verso ovest. Cosa desideri fare?

| | |
|---|---|
| Dare un'occhiata alle bancarelle? | Vai al **29**. |
| Dirigerti al pozzo curativo? | Vai al **261**. |
| Entrare in una birreria? | Vai al **332**. |
| Lasciare la Piazza del Mercato in direzione ovest? | Vai al **98**. |
| Lasciare la Piazza del Mercato in direzione sud? | Vai al **272**. |

**132**

I servitori della strega ti assalgono tutti insieme, mentre il ratto senza coda scappa dalla capanna. Il ratto non era altri che la stessa Signora Zampadicorvo: ha usato i suoi poteri di trasformazione per sfuggirti, e ci è riuscita (perdi 1 pun-to di Fortuna).

| | | |
|---|---|---|
| Gatto Nero | Abilità 5 | Resistenza 4 |
| Rospo | Abilità 2 | Resistenza 2 |
| Grimalkin | Abilità 5 | Resistenza 3 |
| Corvo | Abilità 4 | Resistenza 3 |
| Pipistrello | Abilità 3 | Resistenza 2 |

Se il Grimalkin ti colpisce più di due volte, perdi 1 punto di Abilità. Se sconfiggi tutti i servitori, vai al **314**.

**133**

Tenti disperatamente di combattere l'effetto ipnotico della musica, ma è tutto inutile: perdi i sensi…
Quando ti risvegli, ti ritrovi in un bordo della piazzetta degli artisti. Non c'è traccia del pifferaio. Noti con sorpresa che non ti è stato rubato nulla, ma un leggero dolore alla mano sinistra attira la tua attenzione. Guardandoti il palmo, scopri che vi si trova incisa una strana runa, formata da tre linee incrociate (perdi 1 punto di Resistenza). Con orrore, riconosci il simbolo come il Segno delle Streghe (perdi 2 punti di Fortuna e 2 punti di Fede). Maledicendo il pifferaio dal cuore nero, lasci in tutta fretta la città; vai al **300**.

**134**

Finalmente raggiungi la camera di sepoltura di Gwythain il Protettore, il prete-guerriero seguace dello Spadaccino. Gli affreschi sulle pareti rappresentano il leggendario eroe in scene di battaglia e di preghiera. Deposto su di un basamento al centro della stanza c'è uno scheletro decomposto, rivestito con un'armatura d'argento ed uno splendido elmo dello stesso materiale. Ma dov'è la spada del Protettore? Qualcuno dev'essere entrato in questo luogo prima di te. Maledicendo la cattiva sorte, devi ora decidere cosa fare. Lo scheletro tiene tra le mani uno scudo decorato con

lo stemma di un leone dorato, ed un'iscrizione è stata incisa tutt'attorno al basamento.

Prenderai lo scudo? Vai al **147**.
Leggerai l'iscrizione? Vai al **165**.
Ti impadronirai dell'elmo d'argento? Vai all'**87**.
Lascerai la camera di sepoltura? Vai al **343**.

**135**

La notte è fredda, ed il suolo è duro. Ti svegli il mattino seguente, e sei riuscito a riposarti solo in parte dalle fatiche della giornata passata (recupera 1 punto di Resistenza). Ora hai tempo appena fino alla notte che viene per trovare Nazek ed il Grimorio Nero. Continuando per la brughiera sulla strada verso ovest, raggiungi un bivio con una strada che conduce a sud-est. Un segnale ti informa che quel sentiero conduce a Selwick, ma decidi di ignorarlo, proseguendo invece ad ovest verso Tallow. Vai al **280**.

**136**

Tenti di balzare fuori dalla rotta della ruota lanciata a tutta velocità, ma sfortunatamente essa è larga quasi quanto la strada stessa. Le punte metalliche sul bordo della ruota si infilzano nella tua gamba e vieni trascinato sotto l'enorme rullo. La tua avventura termina qui.

**137**

Mentre preghi, avverti un'altra presenza nella stanza. Aprendo gli occhi, vedi che un'aura scintillante si è levata nell'aria sopra il sarcofago. Resti a guardare quando una figura spettrale, del tutto simile a quella raffigurata nell'effigie, si materializza nella stanza. "Eroico avventuriero," inizia lo spirito con voce ferma, "il Male sta per sorgere, e le forze del Bene sono minacciate. Tra appena un giorno la Bestia Infernale sarà liberata nel mondo ancora una volta. Centinaia di anni sono passati da quando sono riuscito ad intrappolare il Kurakil nella Bara delle Ombre: non avevo il potere necessario per distruggere la Bestia, ed ho potuto solo bandirla nel limbo, chiudendola nel Demafrauge. Ma quando la Bara verrà riaperta, il Demone fuggirà ed in centinaia saranno destinati a cadere. Tu sei la sola speranza per il regno."
Le candele improvvisamente tremano, sebbene non ci sia un filo d'aria nella sala, ed un fumo nero inizia a riempire il sepolcro. La nuvola scura si dirige verso il sarcofago aperto, e si infila al suo interno. Davanti ai tuoi occhi, le ossa di Enthus si riuniscono, e lo scheletro esce con un balzo dalla bara. Lo scheletro è circondato da un'ombra nera munita di due piccole corna, e due carboni ardenti, che brillano di puro odio, si accendono nelle orbite del teschio. "Uno spirito malvagio ha invaso questo posto!" urla lo spirito di Enthus. "Dev'essere molto potente, visto che è riuscito a penetrare in questo luogo consacrato. Distruggilo, ora!" Lo Scheletro Posseduto si avvicina a te, con gli artigli alzati.

| | | |
|---|---|---|
| Scheletro Posseduto | Abilità 9 | Resistenza 8 |

Se vinci, vai al **24**.

**138**

Avvertendo la presenza della malattia, la Maledizione del Mendicante compie il suo effetto: aggiungi 2 punti di Contagio. Inoltre, ogni volta che subirai un incremento del punteggio di Contagio, tale incremento è maggiorato di 1 punto: perdi 1 punto di Fortuna per la tua cattiva sorte. Se hai anche il Morso di Ratto, vai al **90**; se non ce l'hai, vai al **279**.

**139**

Mentre la cali oltre il bordo del pozzo nell'oscurità, noti che la lanterna illumina solo una breve sezione della discesa alla volta. La lanterna raggiunge infine il livello dell'acqua del pozzo, ma non riesci a vedere nulla di strano: o non c'è nessun mostro nel pozzo, o in questo momento si trova sott'acqua. Dopo aver recuperato la tua lanterna, decidi di calarti nell'oscurità del pozzo (vai al **107**), o preferisci prima lanciarvi un sasso, sperando di attirare l'attenzione del Verme (vai al **176**)?

**140**

Apri l'urna e noti con piacere che contiene davvero le spoglie di cui parlava il mezzo Elfo. Torna all'**80**.

**141**

La Lama Benedetta brilla della sua luce blu, mentre ti difendi dagli attacchi del Cavaliere Fantasma e della sua spettrale cavalcatura.

| Cavaliere Fantasma | Abilità 10 | Resistenza 9 |
|---|---|---|

Se riesci a sconfiggere questo spettro, sia lui che il suo destriero svaniscono nell'aria, permettendoti di continuare il tuo viaggio fino al villaggio di Selwick. Vai al **19**.

## 142

I disgraziati umani che sono maledetti dall'afflizione della licantropia assumono un aspetto bestiale durante la notte per cacciare, e tu sei appena stato morso da uno di questi mostri. Di conseguenza, anche tu vieni infettato dalla malattia. L'unica cura conosciuta è la pianta di Belladonna. Se ne hai con te, vai al **101**; se ne sei sprovvisto, vai al **155**.

## 143

Lo stregone sembra comprare qualcosa dall'ometto tarchiato, quindi, dopo essere risalito sul suo forcone, scompare nuovamente nel cuore della notte. Desideri avvicinarti all'ometto con il pretesto di acquistare qualcosa (vai al **262**), o preferisci attaccare lui e lo Sbandato (vai al **163**).

**144**

Nella notte fai uno strano sogno: ti trovi nuovamente sulla strada per il Pozzo dei Santi. Davanti te c'è il pellegrino del cartello, in carne ed ossa. "Non preoccuparti," ti dice, "so della tua missione e sono qui per aiutarti. Ti attende un cammino oscuro, e molti desiderano il tuo fallimento." Ti porge il suo bastone. "Prendilo, amico mio. Ti aiuterà a proteggerti dal pericolo." L'immagine del pellegrino svanisce, e tu passi il resto della notte in perfetta tranquillità. La mattina dopo ti risvegli, riposato (recupera 2 punti di Resistenza), ma sei sorpreso nel vedere che ai piedi del tuo letto giace un bastone. Ricordandoti del sogno, lo raccogli e subito avverti la forza del Bene che lo circonda. Nelle tue mani c'è la Verga del Pellegrino (segnala sul Foglio d'Avventura ed aggiungi 2 punti di Fede). Lasciando l'ostello, lanci un'occhiata al cartello: il pellegrino è ancora lì, con il suo certificato, sulla strada per il Pozzo dei Santi. Ma il bastone non è più tra le sue mani! Vai al **131**.

**145**

Per ore segui la strada verso ovest senza il minimo incidente. Le colline a sud svaniscono a poco a poco, e superi la foresta attraversata verso nord dal Fiume Sinistro. La strada svolta lentamente in direzione nord e si ricongiunge ad un'altra che proviene da sud-est. Verso est, avvolta nella nebbia, si estende la zona paludosa nota come Blackmire, un luogo pericoloso, abitato da terribili creature. Verso ovest vedi le colline che rappresentano la tua meta, ma il cielo sopra di esse è pieno di nuvole minaccianti tempesta. Superi un segnale che indica il nord: su di esso appare il nome 'Selwick'. Il sole sta tramontando quando vedi il villaggio apparire all'orizzonte. Improvvisamente senti un suono di zoccoli sulla strada dietro di te, e voltandoti vedi un cavallo apparire nell'oscurità. L'animale è un magnifico stallone nero, e sulla sella si trova un uomo vestito elegantemente, avvolto in un mantello con cappuccio.
"Salve, viaggiatore," dice l'uomo. "Sono diretto a Selwick: posso offrirti un passaggio fino al villaggio sul mio cavallo? E' meglio restare il meno possibile su queste strade dopo il tramonto, posso assicurartelo." Desideri accettare l'offerta del cavaliere (vai al **233**), o preferisci rifiutare gentilmente (vai al **385**)?

## 146

Impiegheresti troppo tempo per ripercorrere la via verso il Pozzo dei Santi ed imboccare il sentiero verso ovest, così decidi di tagliare per la brughiera e ricongiungerti alla tua strada ben oltre il villaggio di Aryll. Una volta abbandonata la strada, però, ti trovi alla mercé degli animali selvaggi che vagano nelle foreste che circondano il piccolo insediamento. Non passa molto tempo che il tuo odore viene percepito da un branco di lupi, e pochi istanti dopo questi ti sono addosso. Devi affrontare queste bestie contemporaneamente.

| | | |
|---|---|---|
| Primo Lupo | Abilità 7 | Resistenza 6 |
| Secondo Lupo | Abilità 6 | Resistenza 7 |
| Terzo Lupo | Abilità 8 | Resistenza 7 |

Se sopravvivi all'attacco, continui attraverso la brughiera fino a raggiungere nuovamente la strada, diversi chilometri ad ovest di Aryll; vai al **367**.

## 147

Lo scudo è leggero al tuo braccio, e quando lo indossi ti senti più coraggioso che mai (aggiungi 1 punto alla tua Abilità attuale ed alla tua Abilità *iniziale* finché sei in possesso di questo scudo, ed 1 punto alla tua Fede per il suo ritrovamento). Ora puoi leggere l'iscrizione (vai al **165**), prendere l'elmo d'argento (vai all'**87**), o lasciare la camera di sepoltura (vai al **343**).

**148**

Paghi al falconiere la somma richiesta, e questo ti spiega che ora puoi mandare il tuo falco all'inseguimento di un obiettivo a tua scelta semplicemente dicendo: "Uno, due, via!" In questo modo potrai avvalerti dell'aiuto del falco contro un avversario. Il falco ha Abilità 7 e Resistenza 5. Il falco attaccherà solo una volta, e potrai decidere tu contro quale avversario. Il rapace, tuttavia, combatterà solo se anche tu starai facendo altrettanto. Con il tuo nuovo bel falco appollaiato sulla spalla, prosegui orgoglioso in direzione della prossima bancarella. Vai al **365**.

**149**

Dopo esserti travestito con una delle vesti nere dei banditi, ti incammini in direzione del campo, seguendo le indicazioni della donna. Il sentiero, ricoperto d'erba, ti conduce in un labirinto, sempre più immerso nelle profondità della foresta. Improvvisamente senti un gufo lanciare il suo richiamo da un albero nelle vicinanze. Ma è pieno giorno! Continuerai lungo il sentiero (vai al **178**), o tenterai di imitare il richiamo prima di procedere (vai al **281**)?

## 150

Accovacciato dietro le colonne di un chiostro, con il cuore pieno di trepidazione, assisti alla scena che sta avendo luogo nell'ampia stanza che ti si apre dinnanzi. La cripta è gremita dalla congrega del Calderone della Mezzanotte. Ovunque tu posi lo sguardo, vedi streghe e stregoni, ed anche altre creature assai meno umane, come Demoni dalla testa di animale e Diavoli cornuti. Scorrazzando tra i piedi della calca, o svolazzando nell'aria sopra le loro teste, ci sono i servitori della congrega: gatti, ratti, diavoletti, uccellacci, pipistrelli, rettili e viscidi anfibi. In piedi su di un podio nel lato opposto della stanza c'è Nazek lo Stregone in persona, vestito con una semplice cappa nera e con il Grimorio Nero aperto davanti a sé, appoggiato su di un leggio di legno scuro, scolpito in modo da ricordare un groviglio di millepiedi. Davanti al leggio si trova un enorme bara nera, scolpita con bassorilievi raffiguranti alcune tra le più malefiche creature della Fossa: il Demafrauge! Su entrambi i lati della cassa sono stati posizionati due turiboli da incenso in ottone, ed i loro vapori ammorbano l'aria della stanza con un odore pestilenziale. Sul soffitto a volta della cripta è stato praticato un foro, dal quale riesci a vedere la sinistra luce rossa della Luna di Shekka tra le nuvole tempestose. La congrega sta ripetendo il suo esoterico cantico, mentre Nazek legge l'incantesimo che aprirà la Bara delle Ombre. Il Rituale di Apertura è già cominciato! Che cosa farai? Se hai la pergamena con l'Incantesimo di Sigillo, puoi provare a leggerla ora, per cercare di respingere la magia di Nazek (vai al **102**); in alternativa, puoi condurre la Resistenza nella battaglia contro il Calderone della Mezzanotte, per fermare lo Stregone con la tua spada (vai al **319**)?

## 151

“Bene” dice Cynric. “Se risolverai il mio indovinello, ti aiuterò a fuggire.” Poi si rivolge allo scheletro: “Gerald, stai zitto. Non vale se suggerisci. Ecco il mio indovinello:

*Son braccio destro del guardiano arcigno,*
*ma ai prigionieri do la libertà.*
*Sì come chiudo dell’oro lo scrigno,*
*ciascuna porta per me si aprirà.*”

Se conosci la risposta all’indovinello di Cynric, prendi ciascuna lettera della parola e somma i numeri delle posizioni che esse occupano nell’alfabeto (A=1, Z=26), sottrai 7 al risultato e vai al paragrafo che porta il numero corrispondente; se non riesci a risolvere l’indovinello del mendicante, dovrai cercare un’altra via di fuga (vai al **30**).

## 152

La tana della Bestia della Palude non contiene altro che i resti dei suoi precedenti pasti, così decidi di proseguire attraverso l’acquitrino. Proprio mentre stai lasciando la radura, noti una pianta di Vischio, cresciuta tra i rami nodosi di un albero. Se lo desideri, puoi tagliarne un rametto per prenderlo con te, ma devi segnarti con quale strumento lo tagli. Continui a camminare attraverso la palude e, dato che hai perso di vista le colline a causa della bruma che si leva dal fango, capisci ben presto di aver perduto ogni punto di riferimento. Il sentiero serpeggiante si divide in tre: dove andrai ora?

A sinistra? Vai al **396**.
A destra? Vai al **339**.
Avanti dritto? Vai al **237**.

**153**

Quella di fermarsi è stata una scelta saggia. Senti un suono metallico, ed il dardo di una balestra ti passa proprio davanti al naso, per conficcarsi in un albero dall'altro lato della strada. Il tuo gruppo si ritrova improvvisamente circondato da una banda di uomini avvolti in vesti scure. Uno di questi uomini esce dall'albero accanto a te con la corta spada sguainata.

Brigante Abilità 7 Resistenza 7

Se vinci, vai al **298**.

**154**

Prima che tu riesca a nasconderti dietro il carro, l'uomo ti scorge. A una distanza così ravvicinata il tuo travestimento è inutile. “Non ti conosco,” dice l'uomo. “Cosa stai facendo con gli abiti di Gex?” Il Capitano dei Criminali solleva la sua mazza ferrata, pronto al combattimento. E' uno degli uomini più fedeli alla Maschera, ed uno dei suoi più esperti combattenti.

Capitano dei Criminali Abilità 9 Resistenza 10

Se il tuo avversario vince due scontri consecutivi, il potente colpo della sua mazza ti scaglia al suolo. Ti occorre uno scontro per rialzarti, durante il quale il Capitano riesce a colpirti senza che tu possa opporre resistenza (perdi 2 punti di Resistenza). Se sconfiggi il Capitano dei Criminali, ma il combattimento dura più di sette scontri, vai al **310**; se riesci a sconfiggerlo entro il settimo scontro, vai al **70**.

## 155

Nel giro di un'ora sei preda di una febbre altissima, ed il tuo corpo subisce una metamorfosi. Una folta pelliccia inizia a crescerti sulla schiena, sul volto e sulle braccia, mentre il tuo viso si trasforma nel muso di un lupo. I tuoi pensieri non sono più quelli di un essere umano, bensì quelli di una bestia assetata di sangue. La tua avventura è finita.

## 156

Spargi la polvere sul rospo, ma tutto ciò che ottieni è un morso sulla caviglia da parte del ratto ed un graffio che il corvo ti infligge sul volto con i suoi artigli (perdi 3 punti di Resistenza). Vai al **132**.

## 157

Hai parlato all'uomo di Aryll? Se l'hai fatto, vai al **22**; altrimenti, vai al **187**.

## 158

Perquisendo i corpi della donna e dei suoi compagni fuorilegge trovi 7 pezzi d'oro e Provviste sufficienti per 3 pasti. Riprendendo il tuo cammino lungo il sentiero giungi ben presto ad un incrocio con una strada che si snoda in direzione est-ovest attraverso la foresta. Ti dirigi ad ovest, e dopo un paio d'ore giungi in vista del villaggio di Fenford. Vai al **100**.

## 159

Il monastero di Claybury è in rovina ormai da molti anni. Oltrepassando il cancello diroccato, noti che le pareti sono state insozzate da simboli blasfemi ed altre oscenità. Questo tempio del Bene è stato invaso dai servitori del Male! Una calma innaturale avvolge le rovine, sebbene nere nuvole di tempesta si stiano raccogliendo in alto nel cielo. Come appesa nella volta stellata, appare una luna crescente del colore del sangue: la Luna di Shekka! Non vedi alcun segno del Sabba, ma la malefica congrega deve trovarsi qui, perché questo monastero è il luogo in cui è conservato il Demafrauge. O almeno questo è quello che tu speri! Senti il verso di un gufo, e guardandoti intorno vedi Karad ed i suoi partigiani nascosti dietro ad alcune colonne spezzate.
“Sono qui di certo,” sussurra Karad, indicandoti una scalinata di pietra che scende fino a raggiungere il pesante doppio portale della cripta. “Riusciamo a sentirli, da qualche parte oltre quella porta.” Tu e Karad scendete le scale ed aprite il portale. Entrate in una piccola stanza, illuminata da alcune torce; in lontananza, da un’altra parte della cripta, senti provenire un cantico. Improvvisamente due pipistrelli spettrali scendono in picchiata dal soffitto a volta, con i corpi ricoperti di crepitanti lingue di fuoco. Entrambi i Pipistrelli Demoni vi attaccano squittendo: dovrete affrontarne uno per ciascuno.

| Pipistrello Demone | Abilità 7 | Resistenza 8 |
|---|---|---|

Se il pipistrello ti colpisce per due scontri consecutivi, riesce ad afferrarti con gli artigli; il suo colpo successivo ti causerà, oltre al danno normale, la perdita di 5 ulteriori punti di Resistenza, poiché il pipistrello rilascerà una potente esplosione di fuoco dal suo corpo. Se sconfiggi il Pi-

pistrello Demone, *tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **308**; se sei sfortunato, vai al **394**.

## 160

I due ti spiegano che una dose di un'erba comune costa 1 pezzo d'oro, mentre una dose di un'erba più rara costa 3 pezzi d'oro. Gli erboristi, inoltre, ti offrono il loro Infuso Curativo brevettato per soli 2 pezzi d'oro: si tratta, ti spiegano, di una cura contro tutti i malanni e le afflizioni. "Se ne hai bisogno estraiamo anche denti, ed effettuiamo altre amputazioni minori," aggiunge Fogliadicicuta, con tono allegro. Se ti interessano le erbe comuni, vai al **290**. Per procurarti qualche erba più rara, vai al **113**. Se vuoi comprare una dose del loro Infuso Curativo, vai al **35**. Se nulla di quanto i due erboristi ti offrono ti tenta, vai al **389**.

## 161

Usando i barili come una scala, ti arrampichi su per le mura e ti aggrappi al parapetto proprio mentre le guardie ti raggiungono. Una di esse punta una balestra contro di te e fa fuoco. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **287**; se sei sfortunato, vai all'**82**.

## 162

Entrando nel villaggio di Aryll, vedi che molti edifici mostrano grosse croci dipinte di rosso sulle porte, segno che quella casa è stata contagiata dalla peste. Nelle vicinanze, due uomini stanno scaricando cadaveri umani da un carretto per lanciarli in uno dei falò. Il puzzo di quel fumo ti fa rivoltare lo stomaco ma, deciso ad aiutare questa gente, chiami gli uomini e spieghi loro le tue intenzioni. Sorridendo sollevati, ti conducono dagli Anziani del villaggio, che si trovano in un ampio edificio di pietra nel centro di Aryll.

Durante la tua permanenza ad Aryll potresti contrarre la peste. Solitamente passano diversi giorni perché il contagio si concluda con la morte di chi l'ha contratto, ma un'esposizione prolungata aumenterà il grado di contagio del tuo corpo. Dovrai tenere controllati i progressi del morbo nel tuo organismo: questi saranno rappresentati dal tuo punteggio di Contagio (inizi da ora a tenere nota di questo punteggio sul Foglio d'Avventura). Al momento, il tuo punteggio di Contagio è pari a 1. Se il tuo punteggio di Contagio dovesse in qualsiasi momento raggiungere quota 15, dovrai segnarti il numero del paragrafo in cui ti trovi ed andare *immediatamente* al **13**, a meno che tu non sia impegnato in combattimento (in tal caso, attendi il termine dello stesso prima di recarti al **13**). Ma per ora, se hai con te dell'Amaranta o del Tangerino, vai al **224**; altrimenti, vai al **321**.

**163**

Lanciando un grido di guerra, ti precipiti sul mostro. Per tutta risposta, la creatura lancia un urlo inumano e si prepara ad affrontarti, armato unicamente dei suoi possenti pugni.

Sbandato Abilità 9 Resistenza 9

Se lo Sbandato vince due scontri consecutivi, riesce ad afferrarti per il collo e tenta di strangolarti: lancia un dado e sottrai il numero corrispondente dal tuo punteggio di Resistenza! Se non ti liberi, vincendo uno scontro, contunuerai a subire il medesimo danno extra. Se vinci, vai al **302**.

**164**

Diversi clienti stanno spiando attraverso alcune grate nel muro, ed alcuni di loro stanno già scommettendo sul risultato dello scontro! Con la porta chiusa a chiave alle tue spalle e nessun'altra via d'uscita, ti prepari a difenderti dall'attacco dell'orso. Se estrai la spada, vai al **75**; se preferisci utilizzare qualcos'altro, vai al **328**.

**165**

Alla fioca luce della tua lanterna riesci a malapena a leggere le parole incise sul basamento. L'iscrizione recita: *Qui giacciono i resti mortali di Gwythain il Protettore. Le mie armi di verità aiuteranno sempre i nobili di cuore, ma lasciate che la mia armatura mi difenda dalle forze della Notte Eterna.* Cosa farai ora? Prenderai lo scudo (vai al **147**), ti impadronirai dell'elmo d'argento (vai all'**87**), o lascerai la camera di sepoltura (vai al **343**)?

## 166

Dopo un’ora di attesa, Lady Attana ed il suo seguito escono finalmente dalla sala degli ospiti dell’abbazia. Lady Attana è una donna di mezza età, ancora piacente nonostante la bella vita gli abbia regalato qualche chilo di troppo. E’ vestita con abiti all’ultima moda, e la sua ricchezza traspare anche dai numerosi anelli preziosi che indossa nelle dita piene. Lady Attana e la sua scorta di dame di compagnia e guardie cavalcano tutti nobili destrieri, mentre i servi seguono su forti muli, carichi delle offerte per il pellegrinaggio. Un altro cavallo è stato sellato, ed attende di essere cavalcato da te. Sali in groppa e presto ti ritrovi in cammino, lasciandoti l’Abbazia di Rassin alle spalle. Il mattino trascorre veloce, e Lady Attana si dimostra assai loquace. Durante il viaggio apprendi che sono passati sei anni dal giorno in cui è rimasta vedova, ed ha deciso di lasciare il suo maniero di Ide per intraprendere il pellegrinaggio al fine di scoprire se le acque curative del Pozzo dei Santi possano dare sollievo alle sue articolazioni doloranti.

Presto il sentiero si riunisce ad un'altra strada, proveniente da sud, ed entra in una foresta. Superate altri viaggiatori diretti nella vostra stessa direzione, che ben presto si perdono dalla vista mentre proseguite verso ovest. Improvvisamente ti accorgi di un fruscio proveniente dagli alberi alla vostra sinistra. Ordini al seguito di fermarsi (vai al **153**), o preferisci continuare a cavalcare, fingendo di non aver notato nulla (vai al **194**)?

## 167

Il Grimalkin atterra sulla tua spalla e ti morde attraverso i vestiti, affondando le sue zanne fin quasi all’osso (perdi 2 punti di Resistenza). La creatura quindi salta a terra e scivola sotto la porta della cucina prima che chiunque riesca

a fermarla. Apri la porta e corri nel cortile, appena in tempo per vedere il diavoletto infilarsi nella porta della stalla. Spalanchi la porta e vedi la creatura mordere con violenza il dorso di un cavallo. In preda al dolore, l’animale scalcia con le zampe posteriori. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **291**; se sei sfortunato, vai al **399**.

## 168

L’uomo riesce a stento a mangiare una delle tue Provviste (cancellala dal Foglio d’Avventura). “Grazie infinite, amico mio,” gracchia, “ma aiutandomi ti sei esposto ad un grosso rischio.” Intuisci che l’uomo è giunto al Pozzo dei Santi per cercare di guarire dalla peste. Lui conferma i tuoi sospetti ed aggiunge: “Ho impiegato due giorni per giungere fino a qui a causa delle mie condizioni, ma temo che per me sia già troppo tardi. Altri abitanti del mio villaggio sono partiti con me, ma non hanno avuto la mia fortuna.” Insisti con l’uomo per ottenere altre informazioni, e questi ti descrive l’arrivo al villaggio di Aryll, non più di cinque giorni fa, di un misterioso straniero. Tuttavia, quello che preoccupava davvero gli abitanti del villaggio non era lo straniero, ma coloro che lo accompagnavano: ratti! Centinaia di ratti hanno invaso il villaggio, occupando fogne e cantine, e portando la peste ovunque andassero! Alcuni dei contagiati hanno lasciato Aryll per raggiungere il Pozzo dei Santi, ma quest’uomo è probabilmente il solo sopravvissuto. “Ora allontanati da me, straniero,” ti dice l’uomo, “ma salva Aryll, se puoi!” Con queste parole l’uomo si alza sui piedi malfermi e, zoppicando, si incammina sulla sua strada. Vai al **126**.

**169**

Non puoi resistere ai terribili poteri di Shekka. Per quanto la tua fede sia forte, non si dimostra sufficiente per contrastare la corrotta malvagità della dea. La tua volontà viene spezzata, e la tua mente non ti appartiene più. Sarai tu a condurre l'esercito di Nazek alla conquista delle terre del nord.

**170**

Alla luce traballante della lanterna riesci a vedere lo stretto fossato che attraversa il passaggio giusto in tempo per evitare di cadere in trappola. Vai al **267**.

**171**

Giunto nel tempio hai la possibilità di cercare di prendere un po' d'acqua del pozzo curativo (vai al **122**), o di fare un'offerta all'altare di Enthus il Martire, che ha fatto sgorgare questa fonte miracolosa (vai al **14**).

**172**

Mentre stai combattendo, il piede ti scivola su una pietra sul letto del ruscello, e cadi nella corrente. Il mostro coglie l'opportunità all'istante e si getta su di te. Non c'è niente che tu possa fare ormai, mentre il Verme Demoniaco si accinge a fare di te il suo prossimo pasto.

**173**

Senti risuonare un sordo clangore: guardando in direzione del Cancello occidentale, riesci a vedere una delle guardie suonare una campanella per chiamare rinforzi al fine di catturare te e gli Accoliti, mentre i suoi compagni si affrettano a chiudere il Cancello. Con la coda dell'occhio noti un carro di fieno dirigersi verso il Cancello, tirato da un robusto cavallo da tiro. Il contadino alla guida,

dall'aria piuttosto sonnolenta, non sembra avere notato la situazione nella quale sei coinvolto. Puoi cercare di impadronirti del carro e lanciarti verso il Cancello (vai al **77**), fuggire a piedi (vai al **355**), o semplicemente arrenderti (vai al **25**).

**174**

Il terreno cede sempre di più sotto i tuoi piedi. *Tenta la fortuna*: se sei fortunato, riesci prontamente a raggiungere una porzione di sentiero più stabile (vai al **237**); se sei sfortunato, ti ritrovi improvvisamente immerso fino alla vita nelle sabbie mobili. *Tenta la fortuna* un'altra volta: se sei fortunato, riesci a tirarti fuori dal pantano con la forza delle braccia (vai al **237**); se sei sfortunato, le sabbie mobili ti inghiottono ed affoghi, con i polmoni pieni della sinistra fanghiglia puzzolente.

**175**

Decidi quanti pezzi d'oro mettere sull'altare come offerta, quindi tira un dado. Se il risultato è inferiore o uguale al numero di pezzi d'oro che hai offerto, vai al **347**; se è superiore, vai al **226**.

**176**

Il sasso precipita giù per il pozzo e va ad infrangere lo specchio dell'acqua. Subito senti un tremendo ruggito salire dal fondo del pozzo, ed il rumore di qualcosa di grosso che si agita nell'acqua. Hai disturbato il Verme Demoniaco, ed ora è inferocito. Ti allontani dal pozzo giusto in tempo, quando il mostro emerge dal parapetto. La testa della creatura ha la forma di una ventosa, e la sua bocca ovale è piena di denti appuntiti. Il resto del corpo del mostro, che si perde giù nel pozzo, è grigio e segmentato, con piccoli brandelli di carne che discendono su entrambe le fiancate: ricorda proprio un gigantesco lombrico. Sebbene sia privo di occhi, il Verme Demoniaco ha un senso dell'olfatto particolarmente sensibile, ed ora ha avvertito il tuo odore: il suo grosso, orribile corpo ondeggia verso di te. La creatura è carnivora e famelica, e dovrai agire alla svelta se non vuoi diventare il suo prossimo pasto. Cosa farai?

Gli lanci addosso una fiala segnata
dalla lettera 'G' (se è in tuo possesso)? Vai al **330**.
Gli scagli contro una fiala segnata
dalla lettera 'P' (se è in tuo possesso)? Vai al **243**.
Lo attacchi con la spada? Vai al **361**.

**177**

Dando fondo a tutte le tue residue forze interiori, riesci a tenerti ben davanti alla ruota. Finalmente la stradina si allarga in un cortile e riesci a lanciarti fuori dalla traiettoria della ruota, su una pila di mattoni (perdi 1 punto di Resistenza). La ruota si schianta sul fianco di un edificio, abbattendo parzialmente il muro. Vai al **42**.

**178**

Hai fatto solo pochi altri passi, quando il dardo di una balestra ti penetra nel petto, trafiggendoti al cuore.

**179**

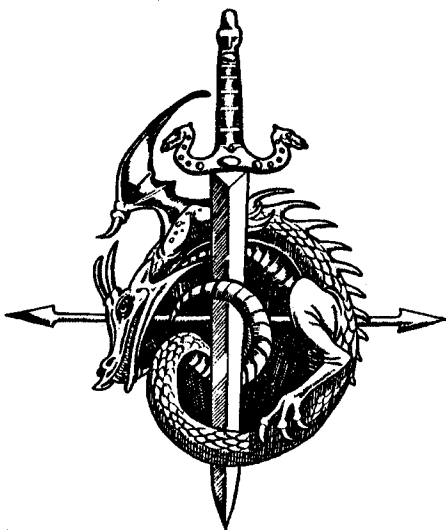
L'oste ti consegna le chiavi della tua stanza e, seguendo le sue indicazioni, sali le scale per raggiungere la camera. La stanza è scarsamente ammobiliata, ma un bel fuoco è stato acceso in un piccolo caminetto e su di un tavolo fa bella mostra di sé un pollo arrosto pronto per essere divorato, gentile omaggio di Lady Attana. Mangi a sazietà, e ti prepari per riposare. Il cartello con il pellegrino si scuote dolcemente nella brezza della sera sotto la tua finestra, ed il suo leggero cigolio ti concilia il sonno. Lancia un dado. Se il risultato è inferiore o uguale al tuo punteggio di Fede, vai al **144**; se è superiore, vai al **393**.

**180**

Ricordandoti la storia che il pellegrino narrava su Gwythain il Protettore, chiedi agli anziani se riescono darti spiegazioni circa il passo della leggenda che si riferisce alla neutralizzazione del cancro che cresceva nelle colline di Aryn's Hill. Malva ti racconta che il nome Aryll non è altri che un'abbreviazione di Aryn's Hill. "Sul turbolento passato di questo villaggio," ti racconta Manoc, il terzo Anziano, "si narra la storia di un servo di Malanno, uno degli dei oscuri, che scatenava pestilenze sul mondo servendosi di ratti e mosche. Questo servo venne ucciso dal Protettore e seppellito in una cripta, che si racconta si trovi nelle profondità della collina sulla quale sorge Aryll, ed una pietra fu posta per segnare il punto esatto dell'ingresso della tomba." Potrebbe davvero essere questa la causa della diffusione della peste, dopo tutti questi secoli? Vuoi investigare ulteriormente (vai al **251**), oppure preferisci lasciare il villaggio, dato che il tempo stringe (vai al **60**)?

## 181

Estrai la spada, ma la Signora Zampadicorvo sta già facendo strani gesti con le mani, mormorando a bassa voce una formula magica. L'ambiente che ti circonda si ingigantisce davanti ai tuoi occhi mentre altri quattro arti, neri e pelosi, spuntano dal tuo corpo. Il rospo, diventato grosso come una casa, salta verso di te. Per sfuggirgli, nascondi sotto il pavimento della capanna, infilandoti nel buco di una trave. Qui comincia la tua nuova vita di ragno.

## 182

Febbrilmente, apri il contenitore e ne ingoi il contenuto. Poco per volta senti l'acqua curativa compiere il suo effetto. Puoi così recuperare 5 punti di Resistenza, ma devi ignorare ogni altra istruzione che ti è stata data sull'utilizzo del Cura-Tutto. Dopo esserti ripreso dalla brutta avventura, lasci finalmente il Pozzo dei Santi attraverso il Cancello occidentale. Vai al **300**.

**183**

Prima che lo stregone riesca a lanciare un incantesimo, ti scagli su di lui. Ululando orribilmente, lo Sbandato si unisce alla lotta, attaccandoti con i suoi potenti pugni mentre lo stregone tenta di ferirti con il forcone. Devi combatterli contemporaneamente.

| | | |
|---|---|---|
| Stregone | Abilità 7 | Resistenza 7 |
| Sbandato | Abilità 9 | Resistenza 9 |

Se lo Sbandato vince due scontri consecutivi, riesce ad afferrarti per il collo, tentando di strozzarti: lancia un dado e sottrai il numero corrispondente dal tuo punteggio di Resistenza! Se non ti liberi, vincendo uno scontro, continuerai a subire il medesimo danno extra. Se vinci, vai al **302**.

**184**

Diversi secoli fa, in un tempo oscuro, il paese era afflitto da ogni sorta di Demoni crudeli e malvagi. Enthus era un giovane sacerdote che attraversava il reame cercando questi servitori dell'oscurità per esorcizzarli. Tuttavia, queste orribili creature si manifestarono nella cupa Bestia Infernale, che iniziò a massacrare centinaia di persone innocenti. Enthus non era abbastanza potente per sconfiggere la Bestia definitivamente, ma riuscì ad imprigionarla nella Bara delle Ombre. Enthus, purtroppo, morì per le ferite sostenute durante la battaglia con il Demone, e da allora è celebrato come martire. Inoltre, fu Enthus ad aprire la fonte del Pozzo dei Santi, che sgorga dal suolo nel punto in cui il sacerdote esorcizzò un Demone che si era impossessato di un ragazzino. Vai al **68**.

## 185

Spargi la polvere sul corvo. Questo si alza in volo verso di te e ti graffia il volto, riuscendo a ferirti proprio sull'occhio (perdi 2 punti di Resistenza e 1 di Abilità). Vai al **132**.

## 186

L'orrendo ammasso di carne putrida scivola verso di te, tentando di afferrarti con i suoi viscidi tentacoli.

Cancro Abilità 8 Resistenza 12

Se sconfiggi questo nauseabondo orrore non-morto in meno di nove scontri, aggiungi 4 al tuo punteggio di Contagio e vai al **6**; se al nono scontro stai ancora combattendo, vai al **33**.

## 187

Seguendo la strada che conduce fuori dalla piazzetta degli artisti, raggiungi ben presto il Cancello meridionale e lasci la città. Vai al **300**.

**188**

Avvicinandoti al tavolo dei fattori, senti uno di loro dire a voce alta: “Secondo me dovremmo andare tutti alle paludi e farlo fuori una volta per tutte.”
“Ma quel posto è pericoloso” obietta un suo amico.
“Posso aiutarvi?” chiedi ai fattori, spiegando loro di essere un mercenario.
“Vedi, si tratta della Bestia della Palude,” ti racconta l’uomo che ha parlato per primo. “Vive negli acquitrini di Blackmire, ed ora ha cominciato ad uccidere il nostro bestiame per nutrirsi. Se non ce ne liberiamo alla svelta, saremo tutti rovinati.” Hai intenzione di uccidere la Bestia della Palude per conto dei fattori? Se sì, questi ti conducono ai confini di Blackmire dove, dopo aver ricevuto i loro auguri di buona fortuna, entri nelle paludi (vai al **333**). Se preferisci di no, cosa farai?

Parli con il frate? Vai al **213**.
Ti rivolgi all’uomo vestito di nero? Vai al **348**.
Interroghi l’ostessa? Vai all’**81**.
Lasci “Il Gatto Striato” ed il villaggio di Fenford? Vai al **48**.

## 189

Quando ti avvicini alla porta, questa si apre improvvisamente. Dall'interno della caverna appare una figura bassa e tarchiata, che ti dice con voce stridula: "Entra, entra! Ti stavo aspettando." Confuso da questa dichiarazione, esiti sulla soglia e vedi la figura infilarsi in un cunicolo, scavato proprio sul fianco della collina. "Non devi preoccuparti," ti dice la creatura, "ho letto il tuo arrivo sulle rune." Senti di poterti fidare della creatura, così la segui nella sua abitazione, ancora piuttosto confuso. Sei costretto a proseguire sulle ginocchia lungo il rozzo cunicolo, ma presto giungi in una stanza dove puoi alzarti in piedi senza problemi. La stanza, stipata all'inverosimile, sembrerebbe essere l'ambiente principale dell'abitazione della creatura. In essa si trovano una sedia a dondolo, un tavolo sul quale giace un serpente sezionato, e diversi scaffali pieni di barattoli e vasetti, tutto nella scala appropriata per l'abitante di questa curiosa magione. L'illuminazione della stanza è garantita da diverse lucciole, intrappolate in un vasetto di vetro, e dal fuoco del caminetto, sul quale è appeso un pentolone da cucina. Il tuo ospite si siede sulla sedia a dondolo e rimescola il contenuto del pentolone. La creatura è vestita con diversi strati di abiti stracciati, sotto i quali sembrerebbe ricoperta da una corta pelliccia scura. Le sue mani sono in realtà artigli a forma di scalpello, ed il suo volto, seminascosto dal cappuccio, è un muso di animale. I piccoli occhi luccicanti della creatura ti fissano attraverso un paio di curiosi occhiali a mezzaluna. Più guardi il tuo ospite, più questo ti sembra una talpa antropomorfa. "Gradisci un po' di zuppa?" ti chiede gentilmente la creatura. Accetti l'offerta e divori la ciotola di brodo che il tuo ospite ti versa (recupera 2 punti di Resistenza). La creatura si presenta come Talpas lo Scavatore, del popolo dei Talpoidi, una razza di abitanti del sottosuolo. Ti racconta

che ha visto il tuo arrivo interrogando le rune, un antico metodo divinatorio. Sentendo di poterti fidare di Talpas, gli racconti della tua ricerca. “Forse desideri che interroghi le rune per te, per scoprire quali pericoli ti attendono sul tuo cammino? Devo però avvisarti che la loro risposta, a volte, può essere distorta.” Se desideri accettare l’offerta, vai al **117**; altrimenti, Talpas ti conduce in una camera dove passi la notte (vai al **15**).

**190**

Dopo aver abbattuto anche l’ultimo dei servitori, noti che la Signora Zampadicorvo sta sussurrando qualcosa al suo corvo, e che questo vola fuori da una finestra aperta. Se hai un falco e desideri mandarlo all’inseguimento del corvo, ripeti il comando che ti ha insegnato il falconiere; se non hai un falco, o se non intendi mandarlo all’inseguimento del corvo, vai al **50**.

**191**

Fortunatamente, nessuno del seguito è stato ucciso: le ferite più gravi sono un colpo sulla testa ed un ampio taglio di spada a due delle guardie. Lady Attana non sa come ringraziarti: “Siamo tutti in debito con te, perché hai salvato le nostre vite. Sei stato molto coraggioso a trattare quei furfanti come meritavano. Sfortunatamente, sono riusciti a fuggire con il mio portagioie. Non dovrebbero però essere in grado di aprirlo, dato che è intagliato nel legno della magica foresta di Lein, ma mi era stato donato dal mio povero marito il giorno del nostro matrimonio. Se un giorno dovessi ritrovarlo, considera il suo contenuto come tuo. E’ il minimo che posso concederti per aver salvato la mia vita, ma se riuscissi a restituirmi il portagioie te ne sarei immensamente grata.” Lady Attana si sfila da intorno al collo una catenina dalla quale pende una chiave

d’argento. Ti porge la catenina, e noti che sulla chiave è scolpito il numero 252: Lady Attana ti spiega che si tratta dell’anno delle sue nozze. La ringrazi e, quando tutti sono pronti, vi apprestate a continuare il viaggio.
Nel tardo pomeriggio la strada inizia ad uscire dalla foresta e a dirigersi verso il Fiume Sacro. Sull’altra sponda, riuscite a vedere chiaramente la città sacra del Pozzo dei Santi: si tratta di un agglomerato di edifici di legno e pietra che premono con insistenza sulle vecchie mura di cinta. Il tuo gruppo percorre il largo ponte di pietra che attraversa il Fiume Sacro ed entra nella città attraverso il Cancello del Pellegrino orientale. La strada stretta vi conduce alla piazza del mercato, rigonfia di persone. Lady Attana ti spiega che si sta dirigendo all’ostello ‘Il Riposo del Pellegrino’, dove lei ed il suo seguito intendono passare la notte; sei il benvenuto ad unirti a loro, se lo desideri. Se accetti l’offerta, vai all’**85**; se preferisci d’ora in poi continuare da solo, vai al **341**.

**192**

Gli Accoliti ti conducono sulla cima di una stretta stradina in discesa, e la gigantesca ruota che avevi visto viene portata proprio dietro di te. Giunti sul posto, ti liberano e lasciano cadere la ruota alle tue spalle. Cominci a correre all'impazzata: puoi sentire la ruota prendere velocità mentre scende giù per la collina dietro di te. Vuoi cercare di saltare di lato per toglierti dalla traiettoria della ruota (vai al **136**), o preferisci continuare a correre (vai al **65**)?

**193**

Ora che il Demone è stato bandito, l'incantesimo che l'Inquisitore aveva lanciato sugli abitanti del villaggio è spezzato. Questi non accennano a fermarti quando ti chini sul corpo privo di conoscenza dell'uomo ed estrai un medaglione dalle sue vesti. Si tratta di un anello di metallo nero, che porta incise rune e simboli demoniaci: un Talismano del Caos! Lanci il talismano nel braciere, quindi aiuti gli abitanti a liberare la ragazza dalla pira. La giovane ti guarda con sollievo, e la nonna ti raggiunge rapidamente, ringraziandoti di cuore per aver salvato sua nipote. La gente di Tallow, capendo di essere stata imbrogliata dall'Inquisitore, ti chiede perdono per le sue cattive azioni, e ti offre di diventare il nuovo capo del villaggio. Tuttavia, sei costretto a rifiutare: devi riprendere il tuo viaggio, poiché stanotte sorgerà la Luna di Shekka e la Bestia Infernale verrà liberata. Prima che tu te ne vada, la ragazza che hai salvato si riprende a sufficienza per offrirti la sua abilità di guaritrice (recupera fino a 5 punti di Resistenza). Ora che le tue ferite si sono richiuse e che la tua spada ti è stata riconsegnata, puoi inoltrarti nelle colline fino al lontano villaggio di Claybury. Se hai segnato la parola 'Corvo' in calce al Foglio d'Avventura, vai al **28**; se non hai segnato questa parola, vai al **297**.

**194**

Senti un forte rumore metallico, ed urli di dolore quando il dardo di una balestra ti penetra in un braccio (perdi 2 punti di Resistenza). In un attimo l'intero gruppo è circondato da una banda di ladri vestiti in abiti scuri. Ti giri velocemente per vedere uno dei briganti scagliarsi contro di te con la spada sguainata.

Brigante Abilità 7 Resistenza 7

Se sconfiggi il tuo assalitore, vai al **298**.

**195**

Ben presto la galleria si apre in una piccola stanza; dall'altro lato si aprono due ampi portali di pietra. Un teschio è stato scolpito sopra i due portali, e sotto il teschio campeggia la scritta: *O anime buone, rifuggite da questo posto*. Davanti ai due portali giacciono due cadaveri uma-

ni in avanzato stato di decomposizione. Potresti andartene, come suggerisce la scritta, ma sei deciso a porre fine al male che governa questo luogo. Mentre fai per avvicinarti ai portali di pietra, gli occhi del cadavere più vicino si aprono di scatto. Terrorizzato, resti a guardare mentre i due Zombi Appestati si alzano in piedi ed incespicano verso di te. Lancia un dado ed aggiungi 4 al risultato. Se il totale è inferiore o uguale al tuo punteggio di Fede, vai al **221**; se è superiore, vai al **73**.

**196**

Vedendo che porti con te la Verga del Pellegrino, il Sommo Sacerdote dice ad alta voce: “Sia benedetta la Madre Terra! Quello che vedo è forse vero?” Strappandoti di mano la verga, il Sommo Sacerdote ed i suoi druidi la portano in un piccolo boschetto sacro non lontano dal sepolcro, dal quale resti a guardare la strana processione. Il Sommo Sacerdote pianta un’estremità della verga nel terreno al centro del boschetto, quindi vi ammucchia un po’ di terriccio; quindi, posizionandosi accanto alla verga, offre una preghiera alla sua dea. Piccole gemme verdi spuntano immediatamente sul bastone: in pochi secondi le gemme sono diventate germogli, ed i germogli rami. Ben presto la verga si è trasformata in un rigoglioso cespuglio, pieno di meravigliosi fiori bianchi. “Caerod, il tuo umile servo, ti ringrazia, o Madre Terra!” Il Sommo Sacerdote raccoglie uno dei fiori e te lo porge, spiegandoti: “La tua verga era ricavata dal legno della Spina di Ilith, una pianta sacra assai rara. Ora che noi, iniziati della Madre Terra, possediamo questa pianta, ne avremo cura con la dovuta reverenza.” (Cancella la Verga del Pellegrino e segna la Rosa Spina di Ilith sul Foglio d’Avventura.) Dopo aver riposto il fiore nello zaino, ti dirigi verso il sepolcro. Vai al **271**.

**197**

Senza evidentemente rendersene conto, il mezzo Elfo ti ha veramente venduto per pochi spiccioli un frammento del sudario della sacerdotessa Alina l'Innocente, e puoi già sentire i benefici effetti del suo potere (aggiungi 2 punti di Fede). Torna all'**80**.

**198**

Maleodoranti vapori di palude si alzano dalla putrida fanghiglia che ti circonda. Dove ti dirigerai, una volta raggiunto il prossimo incrocio?

A sinistra? Vai al **301**.
A destra? Vai al **174**.
Dritto avanti? Vai al **396**.

**199**

Con la sola forza della volontà spezzi l'ipnotico incantesimo della musica. Ti avvicini al pifferaio, ma l'uomo scatta in piedi, ed il ratto balza dalla sua spalla per morderti. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, i denti del ratto affondano nella tua armatura di cuoio senza ferirti: vai al **377**; se sei sfortunato, vai al **257**.

**200**

La porta si apre di scatto, e vieni trascinato all'interno. La stanza è buia, ed odora di chiuso; Karad è in piedi al centro e tutt'intorno a lui, seduti sulle sedie e sui tavoli, o appoggiati ai muri, si trovano una cinquantina tra uomini e donne, con l'aria di guerrieri consumati, armati e pronti per la battaglia. Karad si scusa ancora una volta per la sua eccessiva cautela e ti presenta al gruppo di combattenti della Resistenza. Brevemente vi scambiate informazioni sul vostro viaggio da quando vi siete lasciati, a Fenford. "Anche la Resistenza ha avuto il suo daffare," ti spiega Karad, "ed ha scoperto due cose importanti. Prima di tutto, il Calderone della Mezzanotte terrà il suo Sabba stanotte da qualche parte a Claybury, dove la Bara delle Ombre verrà aperta. Ci sono diversi luoghi in cui il Sabba potrebbe avere luogo, ma le voci parlano con insistenza del cerchio di pietre a nord del villaggio e della Foresta Rinsecchita verso sud. Inoltre, la congrega ha occhi ed orecchie dappertutto: per questo sono stato così sospettoso, prima di lasciarti entrare. Spero che non ti abbiano seguito nel tuo…"

In quel momento, la luce nella stanza svanisce, e la temperatura scende bruscamente. Nel centro della stanza si sta materializzando un'oscura figura incappucciata. Quando l'apparizione è completa, ti trovi ad affrontare poco più di un nero sudario, che vola a mezzo metro dal suolo. Tra i buchi del sudario riesci a vedere ciò che resta di una cassa toracica, mentre da sotto il cappuccio non vedi altro che l'assoluta oscurità. Il Demone dell'Angoscia, che appare a volte agli stregoni malvagi nel momento della loro morte, protende le sue mani artigliate verso di te e sibila: "La tua anima sssarà mia…" Lancia un dado ed aggiungi 4 al risultato. Se il totale è inferiore o uguale al tuo punteggio di Fede, vai al **255**; se è superiore, vai al **323**.

## 201

Sarà difficile rimanere perfettamente immobile mentre gli scorpioni passeggiano pericolosamente sopra di te. *Metti alla prova l'abilità* tre volte, aggiungendo ogni volta 2 al risultato dei dadi. Se fallisci anche solo una volta, vai al **391**; se hai successo tutte e tre le volte, puoi recuperare 1 punto di Fortuna e vai al **42**.

## 202

"Sbagliato!" dice Belciuffo, mostrandoti il palmo vuoto ed estraendo la pallina rossa da sotto il suo cappello. Belciuffo si allontana danzando dal tuo tavolo, lasciandoti libero di ritirarti nella tua stanza. Passi una notte tranquilla, e la mattina seguente ti svegli completamente riposato (recupera fino a 2 punti di Resistenza). Lasci quindi la locanda e ti trovi immerso nella folla, che già a quest'ora del mattino si fa strada lungo la stretta viuzza per raggiungere la Piazza del Mercato. Vai al **131**.

**203**

Camminando tra le colline raggiungi ben presto quella che a prima vista sembrerebbe una piccola caverna, seminascosta da alcuni cespugli. Guardando più da vicino, noti che l'entrata della caverna è chiusa da una robusta porta rotonda. Cerchi di avvicinarti alla porta, nella speranza di trovare un riparo per la notte (vai al **189**), o preferisci accamparti proprio dove sei, all'aperto, tra le colline (vai al **387**)?

**204**

Il Priore Alwin ti accompagna nuovamente alla biblioteca, dove ti presenta un giovane monaco magro, dall'aria sorprendentemente erudita. "Questo è Fratello Calamus," ti dice il Priore Alwin. "E' uno dei nostri migliori amanuensi, ed ha lavorato a lungo con Fratello Hyeronimus. Sarà lui ad aiutarti a trovare quanto cerchi nella biblioteca." Fratello Calamus ti conduce alla sala di lettura e ti porta alcuni volumi che a suo dire potrebbero esserti utili. Non puoi permetterti di passare molto tempo in biblioteca. Quale volume decidi di consultare?

| | |
|---|---|
| Le *Vite Sante* di Astradd? | Vai al **123**. |
| *L'Almanacco degli Astronomi*? | Vai al **108**. |
| *Dissertazioni demonologiche*? | Vai al **317**. |

**205**

Dopo che sei entrato nella casa, la donna chiude la porta a doppia mandata. Nella cucina della casa, oltre a te e alla donna, ci sono i suoi cinque bambini, dei quali il più piccolo non ha più di un anno. Ringrazi la donna dell'ospitalità, e scopri che il suo nome è Lida, e che è vedova. Ti porge una tazza di brodo fumante, che tu divori con appetito (recupera 2 punti di Resistenza), mentre ti spiega che cosa sta succedendo. "Arriva a Driteham ogni

mese, nella stessa notte," ti racconta la donna. "Nella notte lo Sbandato caccia nelle strade del nostro villaggio, cercando anime mortali da trascinare all'inferno. Chiunque si trovi all'esterno dopo il tramonto è condannato!" In quel momento senti provenire dalla strada un verso orribile, così denso di crudeltà da farti rabbrividire, ed i bambini cominciano a piangere terrorizzati. "Eccolo! E' lo Sbandato!" ti dice Lida, con un'espressione preoccupata. "Nessuno di noi dormirà granché, stanotte." Capisci che è vero, se non farai nulla per fermare questo mostro. Convinci Lida a lasciarti uscire perché tu possa occuparti di questa minaccia (vai al **78**), o preferisci restare al sicuro e riposarti come meglio puoi (vai al **130**).

**206**

Mentre ti incammini lungo le scale di pietra lasciandoti alle spalle la cella di Tira, senti la ragazza sibilare tra i denti: "Lingue di lucertola e punture di scorpione, io ti maledico!" Improvvisamente ti senti come se il tuo corpo avesse ricevuto un colpo micidiale da un'implacabile lama (perdi 4 punti di Resistenza, 2 di Abilità, 2 di Fede e 1 di Fortuna). In preda al panico, scappi a gambe levate dalla caserma, più spaventato dalla strega che dalle guardie. Non ti fermi finché non ti rendi conto che ormai il Pozzo dei Santi è alle tue spalle. Vai al **300**.

**207**

Corri tra gli alberi finché non sei certo che i banditi hanno smesso di inseguirti. Esci quindi dalla foresta, esausto, e scopri di trovarti ad alcune centinaia di metri dal villaggio di Fenford. Vai al **100**.

**208**

Senti appena in tempo il sibilo di un ramo che scatta verso l'alto, proprio davanti a te. Lo eviti, ed il ramo vola senza pericolo oltre la tua testa. Procedi nel folto della foresta, ma presto perdi ogni traccia della fuga dei briganti tra gli alberi. Troppo tardi ti rendi conto di esserti infilato in un cespuglio di spine. I fianchi del tuo cavallo stanno sanguinando, lacerati da numerose piccole ferite, così come le tue stesse gambe (perdi 1 punto di Resistenza), così decidi di tornare velocemente sulla strada maestra. Vai al **191**.

**209**

Nessuno potrebbe sopravvivere dopo che tanto veleno è stato iniettato nel suo corpo. I ragni di Nazek continuano a morderti senza pietà. Presto perdi conoscenza, per non risvegliarti mai più. Anche se hai sconfitto la Bestia Infernale, lo Stregone è ancora in possesso del Grimorio Nero e, con un'arma simile nelle sue mani, nessuno sarà in grado di fermarlo.

**210**

Sollevando il coperchio, scopri che la bara è completamente vuota, fatta eccezione per alcuni vecchi abiti ammuffiti. Rovistando tra i vestiti, tutto quello che trovi è un falcetto dalla lama d'oro ed un sacchetto pieno di erbe essiccate, che riconosci come foglie di Grilloteschio, un arbusto che viene spesso usato nei processi di imbalsamazione. Puoi prendere sia il falcetto che le erbe, prima di continuare per la tua strada. Vai al **134**.

**211**

Gli scommettitori sono molto eccitati perché Vecchio Ruggito, l'orso incatenato, ha ucciso un cane da guerra dell'esercito di Brice proprio qui, ieri notte. Di conseguenza, le scommesse sull'orso pagano 2 a 1 (cioè, se scommetti 1 pezzo d'oro sull'orso e questo vince, te ne vengono riconsegnati 2). Le scommesse su Taglio e Squarcio, i due mastini, pagano invece 3 a 1. In altre parole, è più probabile che vinca l'orso, ma se scommetti sui cani e questi vincono, riceverai 3 pezzi d'oro per ogni pezzo d'oro giocato, anziché 2. Puoi puntare fino a 10 pezzi d'oro. Decidi su chi scommettere e vai al **337**.

**212**

Quando l'argento tocca il Cavaliere Fantasma, la pelle della creatura spettrale brucia. Il Cavaliere lancia un urlo agghiacciante, e lascia la presa sul tuo braccio. Il cavallo s'impenna e tu perdi l'equilibrio, cadendo dalla sella del destriero infernale verso il tuo destino. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **36**; se sei sfortunato, vai al **229**.

**213**

Dopo esserti presentato al frate, decidi di rischiare e di raccontargli della tua missione. "Beh," sospira, preso alla

sprovvista, “in realtà questi sono tempi difficili. Ho sentito parlare del Grimorio Nero, ma non ho idea di dove si trovi in questo momento. Tuttavia, posso aiutarti per quanto riguarda il Demafrauge, la Bara delle Ombre. Secoli fa, Enthus il Martire intrappolò il Kurakil, la Bestia Infernale, in quella bara, sigillandone magicamente il coperchio. Se la bara dovesse aprirsi nuovamente, allora avrai bisogno di conoscere l’Incantesimo di Sigillo per essere in grado di richiuderla. Dovrai chiedere direttamente allo spirito del Martire di aiutarti: la tomba di Enthus si trova nel cuore delle paludi di Blackmire, che si estendono proprio fuori da Fenford. Ora dovresti rimetterti in viaggio, poiché l’apparizione della Luna di Shekka dista appena un giorno, e sei ancora distante da Claybury.” Ringraziando il frate, decidi di ripartire subito come questo sembra suggerire (vai al **48**), o ti tratterrai ancora per parlare con l’uomo vestito di nero (vai al **348**)?

**214**

Mentre ricevi le congratulazioni di tutti i presenti, non ti rendi conto che qualcuno ti sta borseggiando. Tira un dado: se il risultato è 1 o 2, vai al **369**; se il risultato è 3 o 4, vai al **103**; se il risultato è 5 o 6, vai al **62**.

**215**

Entrando nella stanza riccamente ammobiliata, sorprendi il suo occupante con la guardia abbassata: sta contando il suo bottino guadagnato disonestamente su di un grande tavolo di quercia. L'uomo si volta verso di te, meravigliato dalla tua intrusione. E' vestito con una lunga mantella nera, e sotto il cappuccio una placca d'acciaio gli copre il volto. E' la Maschera! "Così abbiamo un intruso fra noi, o forse addirittura una spia!" dice, sguainando una splendida spada che brilla di una flebile luce blu con la mano guantata. "Pazzo, pagherai con la vita la tua imprudenza!"

| La Maschera | Abilità 10 | Resistenza 12 |
|---|---|---|

Se sconfiggi il terribile fuorilegge, vai al **351**.

**216**

Tentando di correre sul mucchio di vermi, scivoli sulla fanghiglia sotto i tuoi piedi e perdi l'equilibrio. Mentre giaci indifeso nella melma putrida, le Mosche Portatrici riescono a pungerti ripetutamente prima che tu riesca a rialzarti in piedi. Lancia un dado, dividi il risultato per 2 (arrotondando per eccesso) ed aggiungi 1: otterrai un numero compreso tra 2 e 4. Aggiungi questo totale al tuo punteggio di Contagio. Dopo esserti rialzato, cerchi di affrettarti in direzione del portale. Vai al **354**.

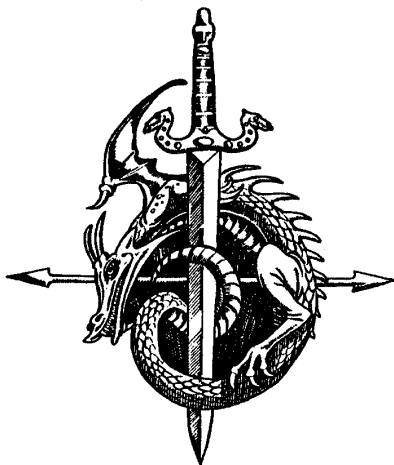
**217**

Grida di sorpresa e di orrore si levano dai guerrieri della Resistenza quando, dopo aver ricevuto il colpo di grazia, l'assassino servitore di Nazek si palesa anche ai loro occhi. Il sudario incappucciato cade al suolo e diventa polvere, e le dita artigliate del Demone seguono lo stesso destino. Dopo averti fasciato le ferite, Karad parla alla Resi-

stenza. “Il tempo è giunto,” dice. “Sta calando il tramonto, ed il Calderone della Mezzanotte si starà già riunendo al luogo designato per il Sabba di stanotte. Dovremo dividerci in piccoli gruppi e ritrovarci in quel luogo. Possa Cheelah essere con voi.” Karad si volta verso di te. “Non possiamo permetterci alcun errore. Dove ci consigli di cercare il Sabba?” Basandoti sulle informazioni che hai raccolto, in quale luogo decidi di cercare?

Al cerchio di pietre? Vai al **326**.
Nella Foresta Rinsecchita? Vai al **95**.
Al monastero? Vai al **159**.

**218**

Il banco successivo è gestito da un falconiere, che al momento sta vendendo un’aquila ad un nobile visitatore. Se sei interessato a procurarti un falco, vai al **235**; se non ti interessa, prosegui oltre e guarda cos’ha da vendere il prossimo commerciante (vai al **365**).

**219**

Belciuffo assume un'espressione esageratamente seria, quindi salta sul tavolo, mettendosi le mani sulle ginocchia. "Cosa dice la quercia all'olmo?" Quindi si interrompe, per creare *suspence*. La piccola folla che si è raccolta attorno al tuo tavolo attende rapita. "Niente! Gli alberi non parlano!" C'è un momento di silenzio, quindi Belciuffo scoppia a ridere a crepapelle, seguito dal suo pubblico. Il pagliaccio smette di ridere di colpo ed aggiunge, rivolgendosi a te: "Anche se conosco un paio di druidi che potrebbero non essere d'accordo. E ricorda, un menestrello potrebbe rivelarsi un amico prezioso." Belciuffo si allontana danzando dal tuo tavolo, seguito da un nutrito gruppo di ammiratori, mentre tu ti ritiri nella tua stanza.
La notte passa in completa tranquillità, e ti risvegli la mattina seguente perfettamente riposato (recupera fino a 2 punti di Resistenza). Esci dalla locanda ed immediatamente la folla pulsante, che già a quest'ora del mattino ha invaso le strade per dirigersi alla Piazza del Mercato, ti trascina con sé. Vai al **131**.

**220**

"Lo straniero non porta alcun simbolo della dea oscura," risponde un uomo all'Inquisitore.
"Allora egli dovrà affrontare la seconda Prova!"
Vieni condotto sulle rive di uno stagno maleodorante ai confini del villaggio, dove vieni legato ai polsi ed alle caviglie. "Se l'accusato verrà a galla, sarà il segno che Shekka sta cercando il suo servitore, e questo sarà quindi uno stregone. Se egli non riemergerà prima che tre minuti siano trascorsi, allora avrà superato la seconda Prova e dovrà affrontare l'ultima," dichiara l'Inquisitore. Diversi uomini ti sollevano e ti lanciano nello stagno. Piombi nell'acqua e vai subito a fondo. Prima che tu riemerga in

superficie, riesci ad afferrare un mazzo di alghe e a trattenerti sott'acqua. Non permetterai che ti condannino per stregoneria, soprattutto dopo tutto quello che hai passato! Lancia un dado: se ottieni 1, 2 o 3 vai al **338**; se ottieni 4, 5 o 6 vai al **368**.

**221**

Gli Zombi si avvicinano a te, ma ad un certo punto si bloccano: hanno avvertito la tua bontà interiore. Non possono fare nulla per contrastarti, eccetto sibilare minacciosamente, e quindi riesci indisturbato ad aprire i portali quel tanto che basta per attraversarli. Vai al **259**.

**222**

Infilandoti in una stradina laterale, mediti di seminare i tuoi inseguitori lungo il dedalo di viuzze della città, per poi tornare al Cancello meridionale, con la speranza di trovarlo privo di sorveglianza. Presto ti ritrovi presso le mura della città, e ti dirigi in tutta fretta verso il Cancello. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai all'**8**; se sei sfortunato, vai all'**88**.

**223**

Stai per sferrarle il colpo di grazia, quando la fuorilegge grida: "La Maschera verrà a saperlo! Non riuscirai mai ad uscire vivo da questa foresta!" Chi sarà la Maschera? Se vuoi costringere la donna a fornirti altre informazioni al riguardo, vai al **26**; se preferisci non farlo, la finisci senza badare alle sue minacce: vai al **158**.

**224**

L'Amaranta ed il Tangerino hanno entrambi proprietà che ti aiuteranno a calmierare gli effetti della malattia. Mangiare una qualsiasi di queste erbe ti permetterà di ridurre

ogni incremento al punteggio di Contagio che ti verrà assegnato di 1 punto, anche nel caso in cui l'incremento si azzerasse (ad esempio, se ti verrà detto di aggiungere 2 punti di Contagio, il tuo punteggio aumenterà di un solo punto). Mangiare entrambe le piante avrà lo stesso effetto che mangiarne una sola. Ora vai al **321**.

**225**

L'Inquisitore è controllato da un potere di grande malvagità, che lo rende incredibilmente forte. Non hai scelta: devi combattere quest'uomo invasato, il Posseduto.

Posseduto Abilità 9 Resistenza 10

Se riduci la Resistenza del Posseduto a 2 punti o meno, vai al **345**.

**226**

Dopo aver fatto la tua offerta, attraversi il ponte ed entri nella città oltrepassando il Cancello del Pellegrino orientale. Vai al **254**.

**227**

Visto che sei vestito come uno dei briganti, nessuno ti presta attenzione quando attraversi il cortile per dirigerti verso la fortezza. Hai quasi raggiunto il tuo obiettivo, quando uno dei briganti ti chiede: "Tutto bene, Gex?" Ovviamente deve averti scambiato per qualcun altro. Annuisci in risposta e procedi speditamente, cercando di tenere la testa bassa. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **378**; se sei sfortunato, vai al **358**.

**228**

Ora che non puoi più disporre dell'elemento sorpresa, ti arrampichi su per la zampa di corvo, ormai immobile, fino a raggiungere la botola, ed entri nella capanna. L'interno è proprio quello che ti saresti aspettato dalla tana di una strega: traballanti scansie traboccano di barattoli e bottiglie, strane erbe sono appese nelle travi del soffitto, un piccolo calderone gorgoglia sul fuoco e diversi libri ammuffiti giacciono disordinatamente su di un tavolo. Inoltre, la stanza è piena dei servitori della Signora Zampadicorvo! Un gatto nero siede sul tavolo, fissandoti con i suoi occhi verdi, mentre un grosso rospo verrucoso saltella gracidando sul pavimento di legno. Un Grimalkin sta in piedi accanto al focolare, ed un ratto privo di coda corre nervosamente attraverso la stanza. Appollaiato sullo schienale di una sedia c'è un grosso corvo, e da una parete all'altra svolazza un pipistrello. Se hai un Barattolo di Polvere, vai al **388**; se non ce l'hai, vai al **132**.

**229**

Nulla può attutire la tua caduta da quella terribile altezza: piombi al suolo di schianto. La tua avventura termina qui.

**230**

Riesci ad afferrare una delle torce appese al muro e ad abbatterla proprio sul muso dell'orso. La bestia ruggisce ed arretra il passo. Utilizzi la fiamma della torcia per dirigere l'orso nuovamente dentro la sua gabbia, ed una volta che questo è entrato, chiudi il chiavistello, intrappolando l'orso all'interno. Vai al **382**.

**231**

Facendo appello a tutta la tua concentrazione, riesci a resistere all'ipnotico effetto della musica quel tanto che ti ba-

sta ad estrarre la spada e colpire il violinista, facendo cadere lo strumento dalle sue mani scheletriche. La Danza della Morte si interrompe all'istante, e in un attimo gli scheletri ti sono addosso. Tenendo la schiena ad una lapide, riesci ad affrontarli uno alla volta.

| | | |
|---|---|---|
| Primo Scheletro Danzante | Abilità 6 | Resistenza 5 |
| Secondo Scheletro Danzante | Abilità 5 | Resistenza 5 |
| Terzo Scheletro Danzante | Abilità 6 | Resistenza 4 |
| Quarto Scheletro Danzante | Abilità 5 | Resistenza 4 |
| Quinto Scheletro Danzante | Abilità 7 | Resistenza 5 |

Se riesci a vincere, fuggi di corsa dal cimitero abbandonato. Vai al **135**.

**232**

Appoggi al suolo la tua spada e, dopo aver estratto la tua borsa del denaro dallo zaino, la lanci sulla strada, davanti a te. Proprio come speravi, la capobanda di questi briganti salta giù dal ramo per raccogliere la borsa. E' la tua occasione per liberarti: con la velocità del fulmine, raccogli la tua spada e ti lanci sulla donna, sperando di riuscire a prenderla in ostaggio. *Metti alla prova l'abilità*. Se hai successo, vai al **253**; se fallisci, vai al **363**.

**233**

Sali sul cavallo dietro il cavaliere, e con un grido l'uomo dirige il suo destriero verso Selwick. Il cavallo galoppa sulla strada a gran velocità, quando all'improvviso si alza a mezz'aria! Lo stallone continua la sua corsa, sebbene i suoi zoccoli non tocchino più il terreno, e si innalza nel cielo notturno. La terra si sta allontanando rapidamente sotto di te. Come se tu non fossi già abbastanza sorpreso, l'uomo si volta verso di te ridendo sguaiatamente, e

compie un’orribile metamorfosi sotto i tuoi occhi. La sua pelle si contrae, aderendo alle sue ossa, ed impallidisce fino ad assumere un grigio mortale. I suoi abiti eleganti diventano stracci consunti e, quando la trasformazione è completa, noti sbigottito che state cavalcando un orrendo destriero non-morto. Il Cavaliere Fantasma ti afferra il braccio con tale innaturale forza che non riesci a liberarti! Devi agire rapidamente. Colpirai il Cavaliere Fantasma con la tua spada (vai al **342**), o lo colpirai con un oggetto d’argento, se è in tuo possesso (vai al **212**)?

**234**

Mentre punti l’anello in direzione del Demone, senti la crudele risata di Nazek coprire il rumore della battaglia dietro di te. “Amico mio,” ti apostrofa con il suo solito tono arrogante ed affettato, “non dovresti indossare simili pericolosi gingilli.” Con alcuni versi mistici Nazek attiva l’incantesimo lanciato sull’anello della strega, e subito il tuo corpo comincia a decomporsi, riducendosi in polvere come se molti secoli fossero passati per te in pochi secondi. Ben presto di te non resta altro che uno scheletro, destinato ad unirsi allo Stregone ed al suo esercito del Male.

**235**

Quando il falconiere ha finito con il nobile, ti spiega che puoi acquistare un falcone perfettamente addestrato, completo di guanto protettivo di pelle, per 15 pezzi d’oro. Se puoi permetterti la spesa ed intendi acquistare il falco, vai al **148**; altrimenti prosegui la tua visita al mercato (vai al **365**).

**236**

L’uomo della palude ti offre un’oca selvatica arrostita allo spiedo, che divori con appetito (recupera 4 punti di Resi-

stenza). Quando hai finito il tuo pasto, Sam si offre di mostrarti la via per uscire da Blackmire. “Tuttavia, se tu lo desideri, condurti prima alla tomba di Enthus il Martire potrei, se pensi che esserti d’aiuto possa. Su un’isola nel lago di Miremere si trova, nella profondità delle paludi.” Desideri visitare la tomba di Enthus (vai al **31**), o preferisci lasciare le paludi di Blackmire il prima possibile (vai al **79**)?

## 237

Blackmire è come un labirinto. I sentieri si incrociano più e più volte l’un l’altro, e non riesci più a capire con sicurezza dove ti trovi. Non ti resta altro da fare che scegliere un sentiero a caso ed imboccarlo. Lancia un dado e recati al paragrafo corrispondente al risultato.

| | |
|---|---|
| 1 | Vai al **285**. |
| 2 | Vai al **97**. |
| 3 | Vai al **301**. |
| 4 | Vai al **174**. |
| 5 o 6 | Vai al **43**. |

## 238

Riesci a riposarti un altro po’ prima del sorgere del sole, ma alle prime luci dell’alba ti prepari a lasciare l’abbazia. La tempesta è passata, ma il cielo rimane cupo e minaccioso. L’Abate ti informa che puoi consultare liberamente la biblioteca e che puoi anche visitare l’orto botanico, nel caso tu ritenga che alcune delle piante che vi crescono possano esserti utili. “Tuttavia,” aggiunge, “non sarò mai abbastanza insistente nel ricordarti che dovrai essere rapido, e che ogni secondo è prezioso in questa situazione. Hai solo quattro giorni per trovare Nazek ed il libro.” Tenendo a mente i consigli dell’Abate, decidi quale sarà la tua prossima mossa.

Consulterai qualche libro della biblioteca? Vai al **204**.
Visiterai l'orto botanico? Vai al **366**.
Oppure lascerai senza indugio l'abbazia? Vai al **277**.

**239**

Versi la polvere sulle ali membranose del pipistrello, ma questa non sortisce alcun effetto. Nel frattempo, il Grimalkin ti morde la gamba ed il gatto riesce a graffiarti (perdi 4 punti di Resistenza). Vai al **132**.

**240**

Rimettendo il coperchio sulla cima del barile, ti accovacci in silenzio, attendendo l'arrivo delle guardie. Non devi aspettare a lungo: i primi miliziani giungono sul posto, e si guardano intorno chiedendosi dove potresti essere andato. Uno di loro ha l'arguzia di guardare in alcuni dei barili. Lancia un dado: se ottieni 1 o 2, vai al **129**; se ottieni qualsiasi altro risultato, vai al **67**.

**241**

Cammini verso il centro del villaggio e, avvicinando il flauto alle labbra, inizi a suonare. Una misteriosa melodia riempie l'aria, lenta e bellissima. Ti accorgi improvvisamente che centinaia di piccoli occhi ti stanno guardando. Uscendo a frotte dalle fogne e dalle cantine di Aryll, i ratti giungono verso di te. Alcuni sono magri e spelacchiati, mentre altri sono grossi quasi come cani e ricoperti di una folta pelliccia nera. Ora riesci a vedere i loro affilati denti gialli, ed ogni piccolo occhio rosso puntato su di te sprigiona pura malignità. La melodia suonata dal flauto aumenta il suo ritmo, ed i ratti corrono verso di te, come un fiume di corpi pelosi. Li conduci al passo fuori dal villaggio all'interno del granaio abbandonato, e tu stesso ti ritrovi a saltellare al ritmo della melodia. Ogni singolo ratto ti segue dentro al granaio e, una volta che tutte le creature sono entrate, gli abitanti del villaggio chiudono il portone. Quindi la gente di Aryll comincia a dare fuoco con le torce ai mucchi di paglia accatastati contro le pareti di legno del granaio. Per fare in modo che il piano funzioni, dovrai continuare a suonare fino all'ultimo momento, altrimenti i ratti riusciranno a fuggire. Il fumo inizia a riempire il granaio, e lingue di fuoco cominciano a sprigionarsi dalle pareti. I ratti, come ipnotizzati, sono ignari del pericolo imminente, e quando vedi che persino il tetto del granaio si è incendiato smetti di suonare. Di colpo il granaio si riempie degli squittii dei ratti che tentano di scappare, ma sono ormai circondati da muri di fuoco. Dato che il portone è stato sbarrato, l'unica tua via d'uscita è la finestrella vicino al tetto. Mentre corri lungo il granaio per raggiungere la scala che conduce alla finestrella, i ratti contagiati tentano di morderti. Tira un dado ed aggiungi 1 al risultato. Aggiungi il totale così ottenuto al tuo punteggio di Contagio, ed inoltre devi sottrarre lo stesso numero al tuo pun-

teggio di Resistenza. Corri all'impazzata su per la scaletta tentando di raggiungere la finestrella che rappresenta la tua unica via di fuga. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **17**; se sei sfortunato, vai al **329**.

**242**

Il pozzo del villaggio è situato al limitare di Mussuck, dove una stradina in discesa conduce ad un vecchio mulino abbandonato: la grande ruota è ferma da molti anni, sebbene uno stretto torrente d'acqua scorra ancora nel canale tracciato per alimentarla. Guardando oltre il muricciolo di pietra che delimita il pozzo, non riesci a vedere niente se non la più totale oscurità. La corda legata al secchio che veniva usato per raccogliere l'acqua giace arrotolata al suolo. Ti calerai giù per il pozzo usando la corda (vai al **107**), legherai la tua lanterna alla corda e la calerai nell'oscurità del pozzo (vai al **139**), o lancerai una pietra nel pozzo per capire quanto sia profondo (vai al **176**)?

**243**

La fiala colpisce la testa del Verme Demoniaco, ricoprendo la creatura del suo contenuto. Il mostro comincia all'istante a restringersi sempre di più, finché non è più

lungo del tuo mignolo. La malvagia strega aveva usato la sua pozione di crescita su un semplice lombrico, trasformandolo nel mostro che terrorizzava Mussuck. Riponendo il verme nella fiala ormai vuota, lo porti con te per mostrarlo agli abitanti del villaggio. Vai al **52**.

**244**

L'arazzo è una vera opera d'arte, e vale tutti i pezzi d'oro che hai speso per acquistarlo. Le prove affrontate dai pellegrini sono numerose: dall'essere attaccati da un branco di creature inumane, all'attraversare un profondo burrone percorrendo uno stretto ponte di pietra, fino al dover superare un orribile Gigante delle Colline. Finalmente i pellegrini raggiungono il santuario di Achilla, e vengono ritratti sull'arazzo avvolti da una luce verde. Tuttavia, un episodio rappresentato attira particolarmente la tua attenzione: uno dei pellegrini, apparentemente ucciso da un Orso Mannaro, viene rianimato dai suoi compagni, che versano sulle sue ferite l'acqua di un contenitore d'oro lucente. Dopo aver esaminato l'arazzo nei dettagli, lo riponi con cura nel tuo zaino. Torna all'**80**.

## 245

Concentrandoti su Nazek, infili lo spillone nello stomaco della bambola. All'altro lato della stanza Nazek incespica da dietro al leggio, tenendosi lo sterno con le mani. Il tuo piano ha funzionato, ma facendo uso della magia nera hai corrotto la tua stessa fede nelle forze del Bene (perdi 2 punti di Fede). Pentendoti della tua azione, ti getti nella mischia con la spada sguainata. Vai al **319**.

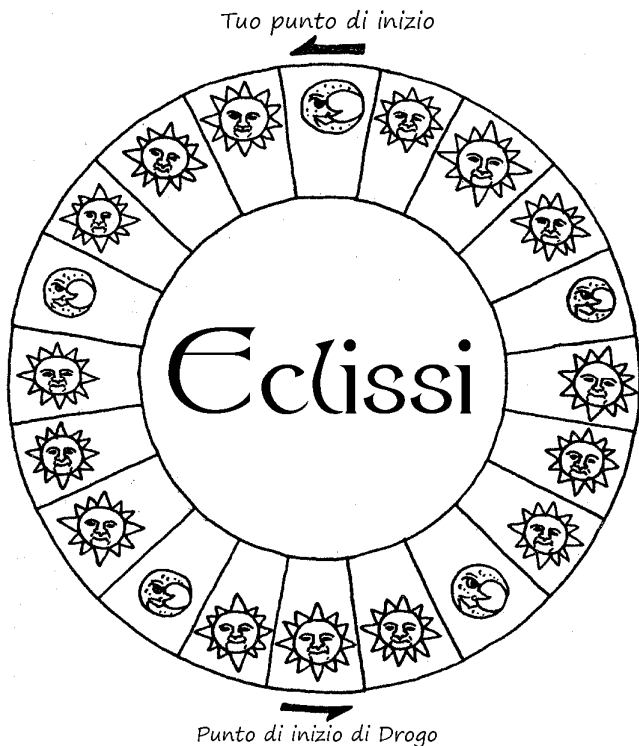
## 246

Il Nano si presenta come Drogo, e ti spiega le regole dell'Eclissi. Per giocare, ti viene chiesta una posta compresa tra i 5 ed i 10 pezzi d'oro, alla quale Drogo risponderà con una cifra equivalente. Se non hai una tale somma, o preferisci non rischiare di perderla, dovrai lasciare la birreria (vai al **313**).
L'Eclissi si gioca su di una tavola rotonda, sulla quale 20 gettoni sono disposti in altrettante sezioni di un anello. Quindici gettoni rappresentano il sole, mentre i restanti raffigurano la luna. I giocatori cominciano ciascuno dal lato opposto dell'anello, e lanciano un dado, muovendo il loro segnalino attorno all'anello in senso antiorario. Se un giocatore giunge su di una sezione con un gettone, questi se ne impossessa. Se un giocatore giunge su di una sezione già occupata dal segnalino del rivale, quest'ultimo deve consegnargli un gettone raffigurante il sole, se ne possiede. Una volta che tutti i gettoni sono stati tolti dall'anello, la partita termina, e vengono calcolati i punteggi: i gettoni del sole valgono un punto, mentre i gettoni della luna eclissano un sole, sottraendo quindi un punto. (Ad esempio, se un giocatore ha 8 gettoni del sole, ma anche 3 gettoni della luna, il suo punteggio totale sarà 5, cioè 8-3.) Cominciate il gioco nelle sezioni indicate nella figura, senza considerare il gettone della vostra sezione di partenza.

Dovrai quindi tirare il dado prima per te, poi per Drogo, e segnare i gettoni mano a mano che tu o il tuo avversario ve ne impossessate.

Tuo punto di inizio

Eclissi

Punto di inizio di Drogo

Chi ha il punteggio maggiore alla fine della partita vince la posta iniziale. Se la partita termina con un pareggio, puoi sia giocarne un'altra che abbandonare il gioco senza perdere, né guadagnare, alcun pezzo d'oro. Quando hai finito di giocare, lasci la birreria. Vai al **313**.

**247**

Mentre ti lanci sulla creatura, questa ti scaglia addosso il liquido contenuto in un otre. La Pozione di Trasformazione agisce all'istante: un grosso rospo salta fuori dalla pila di vestiti che giace dove ti trovavi un attimo prima, e guarda la sua nuova casa nelle paludi. La tua avventura termina qui.

**248**

Mentre passi noncurante accanto al vecchio, questo sibila tra i denti: "Siete tutti uguali, miserabili egoisti. Che tu sia maledetto, straniero!" Le parole del vecchio ti riempiono di una strana paura (sottrai 1 punto di Fede, e segna sul Foglio d'Avventura che hai la Maledizione del Mendicante). Seguendo la lunga fila di pellegrini, entri finalmente nel tempio. Vai al **171**.

**249**

Dopo essere sopravvissuto a questa prova terribile, continui il tuo cammino per le aride colline con rinnovata fiducia. Nuvole grigie si stanno muovendo nel cielo burrascoso. La tua mente viene avvolta da una strana percezione del passato mentre cammini tra gli altipiani: la terra stessa sembra antichissima sotto i tuoi piedi. Poi, lo vedi. Un tumulo di terra si staglia contro l'orizzonte: il Sepolcro di Gwythain. Per raggiungere il sepolcro dovrai superare un cerchio formato da alte pietre. Nel momento in cui entri nel cerchio, vieni circondato da un gruppo di figure avvolte in tuniche bianche. I druidi ti immobilizzano e ti conducono al cospetto del loro Sommo Sacerdote, che indossa la sua maschera di cerimonia: il teschio di un cavallo ornato da una criniera. "Questa terra è sacra," dice il Sommo Sacerdote. "Cosa stai cercando in questi luoghi?" Risponderai che desideri entrare nel Sepolcro di Gwythain (vai al **111**), o decidi di nascondere le tue vere intenzioni, raccontando che ti trovavi qui per caso (vai al **305**)?

**250**

Il Demafrauge è ancora aperto? Se sì, vai al **356**; se si è richiuso, vai al **263**.

## 251

Chiedi agli Anziani il permesso di essere condotto nel luogo nel quale si dice si trovi la cripta, ed essi te lo concedono. Gerog, il conciatore del villaggio, ti guida fino ai piedi della collina: nel punto in cui venne posta la pietra, il fianco della collina è parzialmente franato, rivelando un ingresso che conduce nelle profondità della terra. Sei più determinato che mai a vedertela con questo antico orrore una volta per tutte. Accendendo la tua lanterna, entri nell'oscura galleria sotto lo sguardo apprensivo di Gerog. La tua lanterna proietta ombre sfuggenti sulle pareti della galleria, mentre tu ne segui le curve avanzando nell'oscurità. Appena svoltato un angolo senti uno squittio, e vedi un ratto gigante correre verso di te dalla parte opposta della galleria. L'animale è lungo almeno un metro e mezzo, ed i suoi denti, di un giallo inquietante, ti rivelano che anch'esso è un portatore della peste.

Ratto Appestato Abilità 6 Resistenza 5

Se sconfiggi il ratto, aggiungi 2 punti di Contagio e vai al **195**.

**252**

Ricordandoti le parole di Lady Attana di Ide, raccogli lo scrigno e, girando la chiave nella serratura, riesci ad aprirlo facilmente. Al suo interno si trova un Rosario Elfico: raccogli il gioiello, seguendo il permesso della stessa Lady Attana, e te lo metti al collo. Avverti all'istante il suo potere (aggiungi 1 punto di Fede). Vai al **373**.

**253**

Prima che la donna riesca a raggiungere il tuo denaro, le afferri il polso e le rigiri il braccio dietro la schiena, puntandole la spada alla gola. Ordini ai criminali di lasciar cadere le loro armi, ma guardandoti alle spalle noti un altro brigante tentare di colpirti alle spalle. Non riesci purtroppo a reagire in tempo per evitare che la sua mazza si infranga sulla tua spalla (perdi 2 punti di Resistenza). Vai al **312**.

**254**

Il cielo si sta a poco a poco oscurando: sta per giungere la notte, così rivolgi immediatamente l'attenzione alla ricerca di un posto in cui dormire. Seguendo gli altri pellegrini nelle strette strade del Pozzo dei Santi, ti senti attratto dalle allettanti luci della locanda 'Il Clown Straccione'. All'interno, l'atmosfera è calda ed allegra: un gruppo di Nani sta gareggiando per dimostrare chi di loro riesce a trangugiare più sidro di Crun, mentre il buffone del locale intrattiene i clienti seduti agli altri tavoli. Ti avvicini all'oste ed ordini un pasto caldo ed una stanza per la notte al prezzo di 3 pezzi d'oro (sottraili dal Foglio d'Avventura). Ti siedi ad un tavolo libero mentre una cameriera ti serve il pasto che hai ordinato, e ben presto ti rilassi ed inizi a ridere con gli altri clienti del locale. Mentre stai assistendo stupefatto alla gara di bevute dei Nani, il buffone, vestito con un abito coloratissimo ed un ridicolo cappello, ti si avvicina agitandoti davanti alla faccia il suo bastone, che porta sulla punta una testa di legno cavo. "Per un solo pezzo d'oro, Belciuffo il Pagliaccio esaudirà un tuo desiderio" ti dice con voce stridula, senza muovere le labbra per dare l'illusione che sia il bastone a parlare. Dai un pezzo d'oro a Belciuffo (vai al **286**), o lo ignori (vai al **99**)?

**255**

La forza della tua fede ti permette di resistere all'attacco del Demone dell'Angoscia. Sfoderando Liberatore, ti prepari ad affrontare la creatura infernale. E' solo in questo momento che ti rendi conto di una cosa: nessun altro nella stanza riesce a vedere il Demone! E' una battaglia che dovrai vincere da solo.

Demone dell'Angoscia Abilità 9 Resistenza 8

Se ti liberi del Demone, vai al **217**.

**256**

“Così lo straniero *è* un servitore di Shekka! Allora lo stregone deve morire!” ordina l’Inquisitore. La folla avanza verso di te, con le armi in mano, pronta ad eseguire la sentenza. La tua avventura termina qui.

**257**

Il ratto riesce ad affondare i denti nel tuo braccio (perdi 2 punti di Resistenza; inoltre devi segnare il Morso di Ratto sul Foglio d’Avventura). Vai al **377**.

**258**

Nazek incespica e cade al suolo di schiena. Alzi Liberatore sopra la testa, pronto a dargli il colpo di grazia, quando il rombo di un tuono scuote la cripta. Ti immobilizzi all’istante terrorizzato mentre una terribile entità maligna, vecchia di millenni, tenta di farsi strada nella tua mente. La notte della Luna di Shekka è il momento in cui l’influenza della dea oscura sul mondo è al suo apice, ed in questo momento ella sta usando i suoi poteri direttamente contro di te. Lancia un dado ed aggiungi 7. Se il totale è inferiore o uguale al tuo punteggio di Fede, vai al **400**; se è superiore, vai al **169**.

**259**

Dopo aver oltrepassato i portali ti trovi in un’ampia caverna, e la tua lanterna riesce a malapena ad illuminarla fino al tetto. Incamminandoti nella caverna, senti il terreno diventare sempre più soffice sotto i tuoi piedi…Cos’è stato? Qualcosa di freddo e viscido si è appena attorcigliato alle tue gambe! Guardando in basso, trattieni a stento il disgusto: la caverna sembra piena di grassi vermi verdi,

che si contorcono nella fanghiglia che ricopre il pavimento. Nauseato, ti affretti verso l'altro lato della caverna, in direzione di un altro portale di pietra. Improvvisamente un terribile ronzio riempie l'aria. Guardi verso l'alto e vedi un gruppo di creature alate, ricoperte di ispido pelo verde e lunghe almeno mezzo metro, volare verso di te. Gli occhi sfaccettati delle Mosche Portatrici riflettono la luce della tua lanterna, mentre i giganteschi insetti fanno scattare le loro lingue fameliche fuori e dentro dalle loro bocche, pregustando di assaggiare il tuo sangue. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **354**; se sei sfortunato, vai al **216**.

**260**

Dimostrando grande coraggio infili la mano tra le fiamme del braciere. Il dolore è insopportabile, e quando estrai la tua mano, ormai ustionata, questa puzza di carne bruciata. "L'accusato è colpevole," dice con calma l'inquisitore, lasciandoti alla folla. La tua avventura termina qui.

**261**

Mentre sali su per la collina, superi pellegrini di ogni classe, alcuni su portantine, altri su stampelle, ma tutti in cerca di una cura miracolosa per i loro dolori ed i loro malanni. Sulla cima della collina si trova in tempio della dea della salute. Si tratta di un semplice edificio di pietra, ed il cammino che conduce al colonnato d'ingresso è costellato da mendicanti, alcuni ciechi, altri mutilati, altri ancora sofferenti di devastanti malattie. Un vecchio, con la pelle quasi completamente ricoperta da croste e ferite, ti chiama con voce flebile: "Offri un piccolo pezzo d'oro ad un vecchio morente, straniero." Gli lanci un pezzo d'oro (vai al **372**), o lo ignori ed entri nel tempio (vai al **248**)?

**262**

Facendo del tuo meglio per atteggiarti da stregone, ti avvicini baldanzoso al carro. Quando ti nota, l'ometto ti chiede con voce roca: "In che cosa posso servirti?"
"Desidero acquistare alcuni dei tuoi articoli" rispondi. "Posso dare un'occhiata?" L'uomo scosta la tenda che ricopre il carico del carro. La mercanzia è costituita da un numero impressionante di bottiglie, casse e sacchi che contengono, come l'uomo ti spiega, di tutto: dalla bava del Verme dal Pungiglione, alle velenose teste rinsecchite di Ragno Gigante. Ci sono anche diverse erbe rare. L'uomo ti racconta che ogni mese si reca al mercato del Pozzo dei Santi, dove vende mercanzie più comuni. Durante il viaggio, però, si ferma sempre a Driteham nel cuore della notte per vendere attrezzi ed ingredienti esotici alle streghe ed agli stregoni locali, che difficilmente potrebbero reperirli da altre parti. "Lo Sbandato tiene lontani gli abitanti del villaggio, che potrebbero insospettirsi. Tuttavia non so per quanto continuerò questa mia attività: trattare con streghe e negromanti mi rende nervoso…Oh, scusa, non intendevo offendere!" dice imbarazzato. Se desideri acquistare qualcosa dal mercante, gli oggetti che più ti interessano sono elencati di seguito. Tuttavia, se cambi idea ed attacchi l'uomo, vai al **163**.

*Mano mummificata*: si tratta di una mano essiccata, presa evidentemente da un corpo imbalsamato. Costa 5 pezzi d'oro.

*Polline dell'Erba del Sonno*: quando decidi di usarla, devi *mettere alla prova l'abilità*. Se hai successo, il polline farà cadere addormentato qualsiasi aggressore, permettendoti di finirlo agevolmente. Tuttavia non funziona con non-morti, demoni o spiriti malvagi. Puoi acquistarne fino a tre dosi. Costa 3 pezzi d'oro a dose.

*Aridaria*: si tratta di un’erba originaria del Kakhabad del sud, ed è famosa per crescere anche sui terreni più sterili. Ce n’è solo una dose in vendita. Costa 2 pezzi d’oro.

*Falcetto d’Argento*: un falcetto forgiato con abilità, con la lama dell’argento più puro. Costa 6 pezzi d’oro.

Finiti i vostri commerci, l’uomo e lo Sbandato risalgono sul loro carro e lasciano il villaggio in direzione del Pozzo dei Santi. Vai al **383**.

**263**

Il Demone ruggisce ancora ed agita una mano artigliata nella tua direzione, mancando di un soffio la tua gola. Liberatore sembra incendiata dalla sua luce blu mentre brandisci la Lama Benedetta contro la Bestia Infernale.

Kurakil Abilità 12 Resistenza 18

Dopo ciascuno scontro, lancia un dado. Se il risultato è 5 o 6, la coda della Bestia scatta in avanti per colpirti, causandoti la perdita di ulteriori 2 punti di Resistenza. Se sei tu il vincitore di questa battaglia titanica, vai al **283**.

Sta quasi annottando quando esci finalmente dalla fitta foresta. Attraversi il Fiume Sinistro nel punto in cui una corda è fissata ad entrambe le sponde, in modo da permetterti di trascinarti nella corrente su di una zattera. Lasciandoti alle spalle il fiume, ti ritrovi in una desolata brughiera, che ti porta sempre più lontano dalla foresta. Scure nuvole di tempesta si stanno radunando in cielo, all'orizzonte, verso ovest. La notte scende, e non riesci a scorgere alcun riparo. Ti accampi nei pressi della strada, accanto ad una grossa pietra solitaria che porta inciso il simbolo di un occhio all'interno di un cerchio. Presto il sonno ti avvolge…
Ti trovi al centro di un villaggio, che sta per essere incendiato da una congrega di streghe ed orribili Demoni cornuti. Gli abitanti del villaggio ti corrono accanto urlando, rincorsi dalle crudeli creature della Fossa. Le urla dei morenti ed il crepitare delle fiamme vengono improvvisamente coperti da un ruggito. Guardando verso l'alto, vedi una gigantesca creatura demoniaca caricare verso di te attraverso il massacro…Cosa può significare? Sei stato investito dal potere della pietra della profezia, ed hai lanciato uno sguardo al futuro?
Ti svegli di soprassalto nel cuore della notte, e senti che il vento si sta alzando intorno a te. Inizialmente non è più di una brezza, ma presto assume una forza impetuosa. Pezzi di legno e piccole rocce si alzano in aria e girano vorticosamente in alto, verso il cielo notturno. Tra l'infuriare del vento ad un certo punto sei sicuro di aver sentito uno schiamazzare in lontananza. Attorno a te si sta ormai scatenando un devastante uragano: ti aggrappi con tutte le tue forze alla pietra della profezia per evitare di essere travolto dal tornado. Il tuo corpo viene sollevato in aria e tutto quello che puoi fare è tenerti con tutte le tue forze alla

pietra. Lancia tre dadi. Se il totale ottenuto è inferiore o uguale al tuo punteggio di Resistenza, vai al **124**; se è superiore, vai al **93**.

**265**

Aprendo il contenitore, versi il contenuto sui resti di Enthus. Resti in attesa, ma non accade nulla. Il Cura-Tutto è efficace solo sui vivi, e non è in grado di risvegliare i morti (perdi 1 punto di Fortuna per avere sprecato la panacea). Ora provi ad accendere le candele ed a pregare (vai al **360**), o usi il Sangue di un Sacerdote (vai al **296**)?

**266**

'Il Pezzo d'Ottone' è una piacevole piccola birreria, quasi vuota a quest'ora del giorno. Un Nano è seduto vicino ad una finestra, dietro ad un'ampia tavola rotonda coperta di gettoni, mentre un gatto rosso piuttosto grassoccio sta schiacciando un pisolino sul bancone. Se vuoi bere una birra, questa ti costerà 1 pezzo d'oro e ti farà recuperare 1 punto di Resistenza. Mentre ti prepari a lasciare la birreria, senti il Nano chiamarti: "Vorresti giocare all'Eclissi?" ti chiede, indicandoti la tavola con i gettoni. Se decidi di accettare l'offerta del Nano, vai al **246**; se preferisci continuare sulla tua strada senza indugio, vai al **313**.

**267**

La galleria termina in una stanza circolare, le cui pareti sono decorate con scene della vita del Protettore. Sull'altro lato della stanza si apre un'ampia arcata. A guardia dell'arcata si erge un guerriero che indossa l'antica armatura di un capo tribale, armato con una possente ascia bipenne. Riesci a vedere che, sotto l'armatura, il corpo del guerriero è in decomposizione, ed è coperto di ferite, causate senza dubbio da un combattimento. Se sei intenzionato a proseguire, sarai costretto ad affrontare la Guardia del Sepolcro.

| | | |
|---|---|---|
| Guardia del Sepolcro | Abilità 9 | Resistenza 8 |

Ogni volta che il guerriero ti colpisce, devi lanciare un dado supplementare: se il risultato è 6, la pesante ascia del guerriero ti causa la perdita di 3 punti di Resistenza, invece dei soliti 2. Se sconfiggi la Guardia del Sepolcro, vai al **58**.

**268**

Nonostante tu ti sia concentrato profondamente, nessuno risponde alla tua preghiera. Non c'è nient'altro che tu possa fare qui, così lasci la tomba. Vai al **112**.

**269**

I miliziani, che non si aspettavano certo che tu ti scagliassi contro di loro, sono sorpresi dalla tua reazione. Carichi una delle guardie e la mandi gambe all'aria. Le altre due estraggono le spade e ti attaccano. Devi combatterle contemporaneamente.

| | | |
|---|---|---|
| Prima Guardia | Abilità 8 | Resistenza 7 |
| Seconda Guardia | Abilità 7 | Resistenza 8 |

Mentre stai combattendo contro i suoi compagni, la guardia che avevi colpito corre a cercare rinforzi. Se sconfiggi le due guardie in dieci turni d'attacco o meno, vai al **311**; se il combattimento dura più di dieci turni d'attacco, vai al **374**.

**270**

Il Kurakil ruggisce e scende dal podio per assalirti. Cosa userai contro questa creatura del Piano Demoniaco?

| | |
|---|---|
| L'Amuleto Sacro? | Vai al **304**. |
| Un Anello d'Osso ricoperto di rune? | Vai al **234**. |
| Le Spoglie di un Saggio? | Vai al **56**. |
| La Parola del Comando Demoniaco? | Vai al **364**. |

Se non puoi, o non vuoi, usare nulla di quanto elencato sopra, vai al **250**.

**271**

Con un sinistro presagio, entri nella tomba sotto il cielo grigio. Dopo essere passato tra le due pietre che segnano l'ingresso al sepolcro, accendi la tua lanterna e segui la galleria che penetra nelle oscure profondità della tomba. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **170**; se sei sfortunato, vai al **104**.

**272**

Allontanandoti dal mercato affollato, oltrepassi abitazioni e negozi di ogni tipo. Mentre attraversi una stradina noti una figura ricoperta da capo a piedi di stracci, che giace al suolo, faccia a terra nell'ombra. Potrebbe essere semplicemente un ubriacone, ma potrebbe anche essere qualcuno in seria difficoltà, e che ha appena subito un crimine. Decidi di aiutare la figura (vai al **71**), o preferisci lasciartela rapidamente alle spalle (vai al **126**)?

**273**

Perquisendo il cadavere dell'Orco, trovi una collana di ossa di animale, una fetta di pane mezza mangiata dai vermi ed un rozzo pugnale di pietra. Niente di tutto ciò può esserti di minimo aiuto. Potresti provare a cercare la tana dell'Orco, ma è una deviazione che non puoi permetterti, visto che il tempo stringe. Lasci quindi il teatro della battaglia, e ben presto raggiungi la strada verso ovest. Non hai fatto molti passi, tuttavia, che la strada si biforca. Puoi sia continuare in direzione ovest (vai al **145**), che prendere il sentiero che conduce a nord-ovest (vai al **114**).

**274**

Penetrando sempre di più nel cuore della palude perdi di vista le colline, a causa della spessa bruma che avvolge il luogo. Il sentiero che stai seguendo si fa sempre più soffi-

ce sotto i tuoi piedi, fino a sprofondare nella fanghiglia. Riesci a saltare l'acquitrino ed a raggiungere un lembo di terra più asciutto, ma ben presto anche questo sentiero si inabissa nel pantano e sei costretto a cambiare direzione ancora una volta. Non passa molto tempo prima che ti accorga di aver perso totalmente l'orientamento. Infine raggiungi una radura. Dove ti dirigerai ora?

A sinistra? Vai al **198**.
A destra? Vai al **237**.
Dritto avanti? Vai al **301**.

**275**

Nel tentativo di seminare i tuoi inseguitori corri nel labirinto di vicoli, con la speranza di raggiungere nuovamente la Piazza del Mercato. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, riesci a fuggire ma invece che alla Piazza del Mercato ti ritrovi nelle vicinanze del Cancello meridionale (vai al **157**); se sei sfortunato, gli Accoliti riescono a catturarti, circondandoti e portandoti al cospetto del loro capo (vai al **51**).

**276**

"Dovevo essere sicuro che tu non fossi un membro del Calderone," ti spiega l'uomo, "ma ancora non so se potermi fidare di te. Potresti sempre essere una loro spia!" Hai con te qualche oggetto che possa dimostrare la tua fedeltà alle forze del bene a quest'uomo sospettoso e diffidente? Se hai la Rosa Spina di Ilith, vai al **324**; se non hai la rosa, ma hai uno dei seguenti oggetti (la Verga del Pellegrino, il Ritratto del Vescovo, il Sudario di Alina, lo Scudo di Gwythain o il Rosario Elfico), *tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **324**; se sei sfortunato, o se non hai nessuno degli oggetti elencati, l'uomo non vuole avere nulla a che fare con te e lascia in fretta la taverna. Decidi di non avere più alcun motivo per trattenerti in questo luogo, così anche tu te ne vai dalla taverna e lasci il villaggio: vai al **48**.

**277**

L'Abate, il Priore Alwyn ed un piccolo gruppo di frati si riuniscono nel cortile dell'abbazia per salutare la tua partenza. "Possa Cheelah proteggere i tuoi passi," ti dice l'Abate Dunstan, "e possa tu avere la nostra benedizione." Mentre pronuncia queste parole, avverti nella tua anima un rinnovato senso di sicurezza e speranza (aggiungi 2 punti al tuo punteggio di Fede). Gli altri pellegrini stanno già lasciando l'abbazia dei frati e si apprestano a continuare il loro pellegrinaggio verso il Pozzo dei Santi. Con le Provviste nello zaino, e la tua spada riposta nel fodero legato alla cintura, ti senti pronto a fare altrettanto.
Proprio mentre stai per uscire dal cancello dell'Abbazia di Rassin per lasciarti alle spalle l'ospitalità dei Sacerdoti di Enkala, vieni raggiunto da un servo trafelato, che indossa la livrea di una casa nobiliare. "Vi porgo le mie umili scuse," dice il servitore, affannato, "ma la mia Signora, Lady

Attana di Ide, ha sentito dire che anche Voi alloggiavate qui, e si stava chiedendo se un abile spadaccino come Voi potrebbe accettare di scortarla lungo il cammino per il Pozzo dei Santi. La mia Signora è perfettamente cosciente dei pericoli del viaggio, pieno di banditi e di bestie selvagge, e crede di avere bisogno di ulteriore protezione, specie dopo la terribile tempesta della scorsa notte, che la mia Signora non pensa fosse di origine naturale." La tua reputazione ti precede. Sei stato qui appena una notte, e già le voci sulla tua presenza sono circolate tra gli ospiti dell'abbazia. "La mia Signora è chiaramente disposta a pagare per i Vostri servigi," aggiunge il servo con uno sguardo speranzoso. Potresti aver bisogno di quel denaro lungo il viaggio, ed inoltre proseguire in gruppo sarebbe certamente più sicuro; tuttavia dovresti cercare di evitare qualsiasi tipo di impedimento nel tuo cammino, e temi che il seguito di Lady Attana possa rallentarti il passo. Se decidi di accompagnare Lady Attana al Pozzo dei Santi, vai al **166**; se preferisci viaggiare da solo, vai al **44**.

**278**

I colpi di un’arma comune non hanno effetto sul Cavaliere Fantasma. Non puoi impedire alla creatura spettrale di condurti in alto, sopra le colline, prima di scagliarti centinaia di metri più in basso, sulle rocce sottostanti.

**279**

Gli Anziani del villaggio, due uomini ed una donna, ti ascoltano mentre spieghi loro le tue intenzioni di liberare il villaggio dalla peste. “Aryll è invasa dai ratti,” dice Edgar, uno degli anziani, quando hai finito, “e sono chiaramente queste crudeli creature a portare la peste. Abbiamo già un piano per liberare il villaggio dai ratti: se riuscissimo ad intrappolarli tutti nel vecchio granaio abbandonato proprio fuori dal villaggio, potremmo distruggerli in un colpo solo, incendiando lo stabile. Purtroppo non sappiamo come attirarli tutti nello stesso posto allo stesso momento.” Se hai un Flauto Magico, potresti essere in grado di aiutare gli abitanti del villaggio (vai al **241**); se non ce l’hai, non puoi fare granché per sottrarre Aryll al suo destino (vai al **359**).

# 280

E’ mezzogiorno quando raggiungi il villaggio di Tallow, ai piedi delle colline occidentali. Quando entri nel villag-gio, però, questo sembra deserto. Mentre cammini tra le case vuote, senti in lontananza delle urla provenire dal centro del villaggio. La piazza del mercato di Tallow è piena di gente che si spintona, e sul lato opposto della piazza è stato alzato un lungo palo. Una ragazza dall’aria smunta è stata legata al palo, ed ai suoi piedi sono stati impilati fasci di rami secchi. Il silenzio cade sulla piazza quando la gente si presta ad ascoltare il discorso di una figura che le si erge dinnanzi. L’uomo indossa pesanti abiti da viaggio, ed uno spesso mantello con cappuccio nasconde completamente il suo volto. L’uomo si appresta ad arringare la folla: “Sono tempi bui. Le messi si seccano e muoiono, uomini ed animali si ammalano, il cielo è coperto da giorni e scure nubi di tempesta si stanno raccogliendo sulle colline. Perché tutto questo? Sono tutti segni di stregoneria! Diavolerie di ogni tipo ci circondano. Non si sono forse seccati i pozzi di Graman dopo che il villaggio ha esiliato la Strega della Notte? E lo scorso Giorno della Tempesta non ha forse piovuto sangue su Addersfield? Vi dico che questi sono i segni della dannazione che sta per coglierci, portata da mostri come lei!” urla, indicando la ragazza. “Bruciamo la strega!” urla un uomo, e presto tutta la folla scandisce il grido: “*Bruciamo la strega*! BRUCIAMO LA STREGA!”

Un’anziana donna ai bordi della piazza si volta verso di te quando si accorge del tuo passaggio, e vedi che è quasi preda di una crisi isterica, con il volto rigato dalle lacrime. Riprendendosi per un attimo, sospira: “Oh, straniero, mi sembri una brava persona. Ti prego, aiuta la mia nipotina: fa la guaritrice di professione, ed ora è stata falsamente

accusata di stregoneria e giudicata colpevole dall'Inquisitore. Ma è innocente! Ti prego, aiutala!"
Non puoi far finta di niente mentre ha luogo una simile ingiustizia. (Se lo desideri, e se ne hai una, ora puoi bere una pozione prima di agire.) "Fermatevi!" urli, coprendo il vociare della folla. Sulla piazza scende nuovamente il silenzio. "Questa ragazza non ha fatto niente di male. Non potete permettere che venga uccisa in questo modo."
"Così," dice l'Inquisitore, "abbiamo qui qualcuno che cerca di difendere la strega. Dev'essere dunque uno stregone anch'egli! E dovrà quindi sostenere le Prove!" Vieni immobilizzato da entrambi i lati, la spada ti viene sequestrata e vieni rapidamente perquisito. Se hai il Segno delle Streghe, o un Amuleto della Luna Crescente, vai al **256**; altrimenti, vai al **220**.

## 281

Riesci ad imitare bene il richiamo del gufo ponendo una mano a coppa attorno alla bocca. Il richiamo che hai sentito è stato lanciato da una delle guardie della Maschera. I fuorilegge sanno che devono rispondere al richiamo, perché chiunque non lo faccia è un trasgressore dei loro confini, e tutti i trasgressori vengono uccisi a vista: recupera 1 punto di Fortuna.

Finalmente la foresta si fa meno fitta, e tu giungi in una radura. Davanti a te c'è il campo della Maschera, ricavato dalle rovine di un vecchio avamposto cinto da mura. Raggiungi le mura senza che nessuno ti noti e, aiutandoti con i rampicanti che crescono tra le pietre, ti arrampichi facilmente sul parapetto. Dopo esserti assicurato che nessuno sia in grado di vederti, perlustri la zona. Sulla tua destra c'è il cancello principale, sorvegliato da due torri di guardia. Oltre il cancello si trovano le stalle, e tra di esse c'è un carro carico di fieno. Nel mezzo del campo si trova un pozzo, e sulla tua sinistra si ergono i resti di una piccola fortezza. Le uniche altre persone che riesci a vedere sono alcuni briganti intenti ad affilare le loro spade ed i coltelli, dall'altra parte del cortile. La maggior parte dei fuorilegge dev'essere fuori a pattugliare la foresta. Ti cali silenziosamente lungo il muro e mediti sul da farsi. Punterai direttamente verso la fortezza (vai al **227**), o tenterai di creare un diversivo per distogliere l'attenzione dalle tue azioni (vai al **315**)?

**282**

Troppo tardi! Il Cancello si chiude proprio davanti al naso del cavallo, che nitrisce e scarta, rovesciando il carro e scaraventando te ed il contadino sulla strada. In un attimo sei circondato da numerose guardie della città, che ti scortano a passo di marcia verso le prigioni vicine. Vai al **25**.

**283**

Con tutta la tua forza affondi Liberatore tra le scaglie del petto del Demone e raggiungi il suo diabolico cuore. Fiamme azzurre avvolgono la spada per tutta la sua lunghezza, irradiando te e la Bestia Infernale con la loro fresca luce. In quel momento il corpo del Kurakil comincia a bruciare nelle fiamme dell'Inferno, mentre il suo spirito

viene bandito dal Piano Esterno.
Ora che la Bestia Infernale è stata distrutta, puoi rivolgere le tue attenzioni a Nazek. Lo Stregone ha ancora il Grimorio Nero davanti a sé. Troppo tardi capisci che sta lanciando ancora un altro incantesimo! Su tutto il tuo corpo si materializzano dozzine di piccoli corpi neri e pelosi. Tenti disperatamente di scuoterti i ragni di dosso, ma alcuni di loro riescono a penetrarti nelle vesti ed a morderti violentemente con le loro zanne velenose. Se hai la pozione Controveleno, vai al paragrafo che porta lo stesso numero della pagina del libro di Sam contenente la ricetta della pozione; se non hai questo filtro, vai al **209**.

**284**

Fai del tuo meglio, ma la storia che racconti, una banale avventura di combattimenti e magie, non è all'altezza della leggenda raccontata da chi ti ha preceduto. I partecipanti sono d'accordo che la storia narrata dall'uomo dai capelli grigi era senza dubbio la migliore, e questi riceve il premio in denaro. Deluso, ti ritiri nella tua stanza (vai al **179**).

**285**

Ti siedi per un attimo per riposare su un ceppo al centro di una radura. Sulla corteccia marcita è cresciuto un grigio fungo opaco, noto come Boleto Sudario a causa della sua forma e del colore. Non riesci a ricordare se è velenoso o mangereccio, ma se lo desideri puoi raccoglierlo. Dove ti dirigerai, una volta lasciata la radura?

A sinistra? Vai al **43**.
A destra? Vai al **59**.
Avanti dritto? Vai al **5**.

**286**

Lanci un pezzo d'oro al pagliaccio, e questi lo afferra con destrezza al volo con il cappello, rimettendoselo quindi in testa alla rovescia con un unico, abile gesto. "Allora," ti chiede Belciuffo con la voce autentica, "cosa desideri? Una barzelletta, una canzone o un trucco?" Cosa risponderai?

Barzelletta? Vai al **219**.
Canzone? Vai al **318**.
Trucco? Vai al **20**.

**287**

Ti issi sopra il muro proprio mentre il dardo della balestra colpisce il punto nel quale ti trovavi fino ad un attimo fa. Ti lasci cadere dall'altra parte del muro sopra un cespuglio, quindi corri più veloce che puoi lontano dalla città, fino a trovarti fuori dal tiro delle loro balestre. Vai al **300**.

**288**

Colto di sorpresa, scivoli sulla fanghiglia. Il mostro ti avvolge in una stretta mortale e scivola nuovamente nell'acqua. Il tuo assalitore sta cercando di affogarti

nell'insidiosa palude. Con le braccia bloccate sui fianchi sei incapace di estrarre la tua spada, così dovrai cercare di liberarti a viva forza. Hai sei scontri a disposizione prima di terminare la tua riserva d'aria. Combatti come di consueto, ma né tu né il tuo assalitore perdete alcun punto di Resistenza.

Assalitore della Palude Abilità 8

Se riesci a vincere due scontri consecutivi entro i primi sei del combattimento, riesci a liberarti ed a riemergere dalla fanghiglia: vai all'**11**; se non ci riesci, significa che le fetide acque di Blackmire hanno mietuto un'altra vittima…

**289**

Perlustrando le strade di Claybury, tutto ti sembra normale, se non fosse che gli abitanti del villaggio ti guardano con sospetto, evitandoti di proposito mentre sono occupati nei loro affari. Finalmente, in fondo ad un vialetto trovi quello che stavi cercando. Sopra una solida porta, il profilo di una torre è stato scolpito sull'architrave. Bussi alla porta, ed immediatamente un piccolo sportello si apre all'altezza dei tuoi occhi. Il volto di Karad appare nell'apertura: "Cosa vuoi?"
"Ma sono io!" rispondi, preso alla sprovvista.
"Come posso sapere che tu sia veramente chi dici di essere? Potresti essere un Mutaforma Demoniaco," dice. "Qual è la parola d'ordine?" Se vuoi che Karad ti creda, devi ripetere la parola d'ordine. Se riesci a ricordartela, moltiplica il numero contenuto in essa per 50 e vai al paragrafo corrispondente al risultato; se non ti ricordi la parola d'ordine, o se la sbagli, vai al **371**.

**290**

Le erbe comuni in vendita sono le seguenti: la Robbia, solitamente utilizzata in quelle che i farmacisti chiamano ‘pozioni anti-ferita’, poiché arresta le emorragie e previene le infiammazioni; la Belladonna, una protezione ben collaudata contro i morsi delle creature licantrope; la Signora Scarlatta, che viene spesso bruciata come incenso; e l’Ortica Draconica, efficace nelle pozioni di protezione contro il fuoco. Puoi acquistare quante dosi desideri di ognuna di queste piante officinali al prezzo di 1 pezzo d’oro per dose. Quando hai finito, puoi acquistare alcune delle erbe più rare (vai al **113**), o una dose dell’Infuso Curativo brevettato (vai al **35**), oppure puoi lasciare il banco degli erboristi (vai al **389**).

**291**

Gli zoccoli del cavallo mancano il tuo petto di un soffio. Correndo nella stalla, vedi un lampo rosso sparire nella penombra. Vai al **72**.

**292**

L’olio della tua lanterna ricopre la creatura infernale, che viene presto avvolta dalle fiamme. Urlando di dolore il Cancro si lancia all’attacco.

| Cancro | Abilità 6 | Resistenza 8 |
|---|---|---|

Se sconfiggi questo malvagio abominio in meno di nove scontri, aggiungi 4 punti di Contagio e vai al **6**; se al nono scontro stai ancora combattendo, vai al **33**.

## 293

Scivolando tra gli alberi, guidato dall'incantevole musica, raggiungi un'ampia radura nel boschetto. Tra gli arbusti e l'erba alta si trovano diverse lapidi coperte di muschio, alcune delle quali rotte o rovesciate. Un'atmosfera di inquietudine avvolge questo luogo. Al suono del violino si unisce quello di un flauto, ed entrambi vengono accompagnati da una marcetta suonata da un tamburo. La musica ti attira e, inoltrandoti nel cimitero abbandonato, assisti ben presto ad una scena agghiacciante. Attorno alla fossa di una tomba scavata di fresco sta danzando un gruppo di scheletri, con brandelli di abiti che ancora penzolano dalle loro ossa. A condurre la danza è lo scheletro che suona il violino, mentre gli altri due, il flautista ed il tamburino, sono avvolti nei resti di uniformi militari. Il violinista si volta verso di te e dirige la danza nella tua direzione, mentre le ossa scricchiolano quando gli scheletri scavalcano le lapidi del cimitero. Riconosci il motivo che i musicisti mortali stanno suonando: è un famoso brano folkloristico noto come la Danza della Morte. La melodia aumenta di velocità e tu sei sempre più attirato verso i danzatori. Per un attimo gli occhi ti cadono sulla lapide della fossa fresca e noti con orrore che è il tuo nome quello scolpito sulla pietra! Devi fermare la musica malvagia prima che il suo potere ipnotico ti conduca alla tomba. Lancia un dado ed aggiungi 8 al risultato. Se il totale ottenuto è inferiore o uguale al tuo punteggio di Fede, vai al **231**; se è superiore, vai al **353**.

## 294

Tenti di mantenerti a distanza dalla ruota, ma lo sforzo è troppo grande per te. Le tue gambe cedono, e l'enorme peso del rullo appuntito spreme via la vita dal tuo corpo.

## 295

Ti trovi ad affrontare un allampanato Diavolo Cornuto, con zoccoli caprini e lunghi artigli affilati come rasoi. Tuttavia, questo Diavolo non è particolarmente potente, e può subire l'influenza della tua Fede. Lancia un dado ed aggiungi 3 al risultato. Se il totale è inferiore o uguale al tuo punteggio di Fede, il Diavolo Cornuto si ritira dalla lotta permettendoti di proseguire tra la calca (vai al **69**); se è superiore, sei costretto ad affrontare questo avversario.

Diavolo Cornuto Abilità 7 Resistenza 6

Se vinci, vai al **69**.

## 296

Il sangue nella bottiglia *è* ancora tiepido! Spaventato, versi il denso fluido rosso sulle ossa del Martire. La mascella del teschio si spalanca ed un urlo agghiacciante, che sembra graffiarti l'anima, si alza dal cadavere. Il sangue viene normalmente usato nei rituali di negromanzia e magia nera. Il sangue che hai appena versato sui resti di Enthus appartiene sì ad un sacerdote, ma ad un sacerdote delle forze del male, servitore dell'Oscuro Signore del Caos (perdi 2 punti di Fede). Con il grido assordante che ancora ti risuona nelle orecchie, fuggi dalla tomba, scosso dal sacrilegio che hai commesso. Vai al **112**.

## 297

Non ti sei allontanato granché da Tallow, quando un orribile grido riempie l'aria attorno a te. E' un urlo che hai già sentito prima, nella notte di tempesta che ha dato inizio a tutti i tuoi problemi. Guardando verso l'alto, vedi stagliarsi contro le nubi tempestose le ombre di dozzine di Demoni malvagi scendere in picchiata verso di te. Il tuo

cammino era sorvegliato, ed il Calderone della Mezzanotte è stato messo al corrente della tua venuta. Tenti di difenderti, abbattendo numerose creature di Nazek prima di cadere, sopraffatto dalla moltitudine di avversari. La tua avventura termina qui.

**298**

Dopo esserti liberato del tuo avversario, ti si para davanti un uomo alto, a cavallo, avvolto in un lungo mantello nero. Ti stupisci nel vedere che, sotto il cappuccio, il suo volto è coperto da una maschera di ferro. Il suo guardamano metallico estrae una magnifica spada dal suo fodero. La spada scintilla di una debole luce blu mentre il tuo avversario fende l'aria nella tua direzione.

Brigante Mascherato Abilità 10 Resistenza 12

Dopo due scontri, vai al **94**.

**299**

"Stregone!" grida l'uomo, saltando in piedi e rovesciandoti il tavolo addosso. "Ho giurato di liberare la mia terra dalla feccia come te. Preparati a morire, essere infernale!" Il Cacciatore di Streghe estrae la sua spada e ti attacca come un animale feroce.

Cacciatore di Streghe Abilità 12 Resistenza 10

Se vinci, tutti gli avventori della tavena 'Il Gatto Striato' mettono mano alle armi ed avanzano verso di te, lanciandoti pesanti maledizioni (perdi 1 punto di Fede e 1 punto di Fortuna). Scappi dalla locanda, e lasci Fenford veloce come il vento. Vai al **48**.

## 300

Dopo esserti lasciato alle spalle la città, decidi di fermarti un attimo a riflettere sulla tua prossima mossa. (Puoi approfittarne per consumare una Provvista.) La luce del giorno ti accompagnerà ancora solo per poche ore: il cielo è ancora coperto, e nuvole tempestose si stanno raccogliendo all'orizzonte, verso ovest. Due strade conducono lontano dal Pozzo dei Santi. La strada in direzione sud è segnata da un cartello che indica il villaggio di Aryll e conduce verso basse colline; l'altro sentiero prosegue in direzione ovest, sul limitare di una fitta foresta. Non puoi più rimandare la partenza: andrai in direzione sud, verso Aryll (vai al **349**), o proseguirai in direzione ovest, nella tua ricerca del Grimorio Nero (vai al **37**)?

## 301

Deboli luci danzano sul fango della palude davanti a te. Il sentiero si biforca: dove andrai?

A sinistra? Vai al **59**.
A destra? Vai al **339**.
Dritto avanti? Vai al **237**.

## 302

Il mercante tenta di fuggire sul suo carro, ma tu riesci ad acciuffarlo prima che si allontani. Dopo che gli hai raccontato cosa intendi fargli per punirlo di tutta la paura che ha causato, l'ometto scoppia a piangere, chiedendo ripetutamente perdono per le sue cattive azioni. Capisci che è

sinceramente pentito e ti dichiari disposto a lasciarlo andare, ma solo se promette di non disturbare mai più la brava gente di Driteham. L'uomo accetta e ti ringrazia per la tua pietà (aggiungi 1 punto di Fede per questo atto nobile e giusto). Prima di andarsene, ti consegna un sacchetto di erbe: si tratta di Aridaria, un'erba proveniente dal sud, famosa per crescere anche nei climi più desertici. Se hai ucciso uno stregone, sul suo cadavere trovi un amuleto a forma di Luna Crescente, che puoi prendere con te. Vai al **383**.

**303**

Il dipinto ritrae un vescovo che ha condotto una vita eccezionalmente santa. Inoltre, egli stesso ha benedetto questo piccolo ritratto (aggiungi 1 punto di Fede). Torna all'**80**.

**304**

Brandisci l'Amuleto di Enthus sotto il muso della Bestia. Il Demone sbuffa mentre il ricordo dell'uomo responsabile della sua prigionia torna alla sua mente secolare. Il Kurakil fa quindi scattare la sua coda di drago, che ti colpisce la mano facendoti cadere l'amuleto al suolo (perdi 1 punto di Fede). Ora l'unica difesa che hai contro la Bestia Infernale è rappresentata da Liberatore. Vai al **250**.

**305**

Deluso dalla tua risposta, il Sommo Sacerdote ordina ai druidi di condurti all'altare sacrificale. Non c'è niente che tu possa fare per evitare di venire posizionato sulla fredda pietra dell'altare e di essere lì trattenuto dai druidi. Alzando sopra la testa il pugnale sacrificale, il Sommo Sacerdote dichiara: "Possa tu tornare alla polvere, e possa il tuo sangue nutrire la Madre Terra." Il suo pugnale scende di scatto: la tua avventura finisce qui.

**306**

Facendo attenzione ad evitare lo stretto fossato, esci rapidamente dal sepolcro, deluso per non essere riuscito a trovare la spada del Protettore. Non vedi alcun segno dei druidi nelle vicinanze e, dato che il tempo ti è nemico, decidi di non tornare ad Aryll ma di dirigerti verso nord-ovest, attraverso le colline, nella speranza di ricongiungerti alla strada che proseguiva ad ovest del villaggio. La tua mente comincia a fantasticare mentre procedi sul terreno sassoso, così resti sorpreso quando, dopo aver oltrepassato una sporgenza rocciosa, ti trovi faccia a faccia con un gigantesco e grottesco umanoide vestito di pelli di animali. Scaricando a terra la carcassa di cervo che stava trasportando sulle spalle, il brutale Orco si dirige verso di te, agitando la sua clava e grugnendo: “Questo essere più di quanto desiderare per cena. Un umano!”

| | | |
|---|---|---|
| Orco | Abilità 8 | Resistenza 10 |

Se riesci a sconfiggerlo, vai al **273**.

**307**

Parlando molto lentamente saluti cortesemente la creatura e ti presenti. “Io sono Sam Boggart, del Popolo della Palude,” risponde la creatura. “Scusa ti chiedo se la tua lingua male parlo, ma essa in questo luogo raramente mi occorre. Saresti venuto qui il mio aiuto per chiedere?” Seguendo Sam all’interno della capanna, gli chiedi cosa intenda dire precisamente. Ti racconta di essere un erborista, e di avere deciso di stabilirsi a Blackmire perché in questa zona paludosa crescono tutti gli ingredienti necessari per esercitare il suo mestiere. “Costretto ad ammettere sono, che quasi nessuno più si ricorda che io ancora qui mi trovo, così non molto spesso a chiedere il mio aiuto vengo-

no.” Non hai niente da perdere a raccontare all’uomo della palude la tua missione: mentre stai parlando, egli ti ascolta attentamente, fissandoti con i suoi grandi occhi sporgenti. Quando termini il racconto, Sam ti offre il suo aiuto: “Se lo desideri, e se qualche erba, pianta o fungo con te porti, prepararti una pozione potrei che utile nella tua missione si dimostrerebbe.” Se hai qualche pianta, erba o fungo, e desideri accettare la gentile offerta di Sam, vai al **380**; se non hai questi ingredienti, o preferisci non fare affidamento a qualche strano intruglio per il compimento della tua missione, vai al **236**.

**308**

La creatura muore con un’esplosione di fiamme, prima che il suo spirito ritorni alla sua dimensione, il Piano Elementale del Fuoco, ma tu riesci ad evitare di essere colpito dalla palla di fuoco. Anche Karad è riuscito a liberarsi del suo avversario, così vi affrettate verso le profondità della cripta, seguiti dagli altri membri della Resistenza. Vai al **150**.

**309**

La birra ti costa 1 pezzo d'oro, e ti permette di recuperare 1 punto di Resistenza. L'oste è un tipo amichevole, e presto ti ritrovi a narragli le avventure che hai vissuto lungo il cammino per il Pozzo dei Santi. "Quel brigante è sicuramente la Maschera," ti spiega l'oste. "E' un bel pezzo che lui e quegli avanzi di galera dei suoi amichetti attaccano i pellegrini indifesi lungo la strada e li derubano di tutti i loro averi. Ma sembrerebbe proprio che i pellegrini che hanno incontrato questa volta non fossero così indifesi!" Avendo finito la birra, ringrazi l'oste. Ora puoi ritirarti nella tua stanza per la notte (vai al **179**), oppure unirti al gruppo di pellegrini davanti al caminetto (vai al **10**).

**310**

Il rumore causato dal combattimento attira le altre guardie dell'avamposto. Ben presto vieni circondato e sopraffatto dal numero. I fuorilegge ti giustiziano velocemente e senza pietà. La tua avventura termina qui.

**311**

La terza guardia non è ancora tornata con i rinforzi, così puoi cogliere questa inattesa occasione per lasciare di corsa la città. Vai al **300**.

**312**

In un attimo vieni circondato dalla banda di ladri. Se sei riuscito a prendere in ostaggio la loro capobanda, riesci a liberarti di due dei criminali usando la donna come scudo, prima che questa riesca a liberarsi dalla tua stretta. Lancia un dado. Se ottieni 1 o 2, riesci a fare lo sgambetto ad un criminale, mandandolo a scontrarsi contro un suo compagno, ed entrambi svengono; se ottieni 3 o 4, riesci a mettere fuori combattimento un brigante colpendolo con l'elsa

della spada. Elimina i criminali che hai già neutralizzato cancellandoli dalla lista che segue (partendo dalla cima), ed affronta i briganti che rimangono due alla volta.

| | | |
|---|---|---|
| Brigante Veterano | Abilità 8 | Resistenza 6 |
| Furfante con la Cicatrice | Abilità 6 | Resistenza 7 |
| Criminale Nano | Abilità 6 | Resistenza 5 |
| Fuorilegge con il Bastone | Abilità 8 | Resistenza 7 |
| Bandito Moro | Abilità 7 | Resistenza 5 |
| Capobanda | Abilità 7 | Resistenza 7 |

Se sconfiggi tutti gli altri fuorilegge e riesci a ridurre la Resistenza della Capobanda a 3 o meno, vai al **223**.

**313**

Una volta uscito dalla birreria, decidi quale sarà la tua prossima mossa.

| | |
|---|---|
| Dai un'occhiata alle bancarelle della Piazza del Mercato? | Vai al **29**. |
| Visiti il pozzo curativo? | Vai al **261**. |
| Lasci la piazza in direzione ovest? | Vai al **98**. |
| Lasci la piazza in direzione sud? | Vai al **272**. |

## 314

Perquisendo la capanna della strega trovi un Amuleto a forma di Luna Crescente, un mazzo di Luparina (una pianta famosa per essere un potente veleno), ed un Anello d’Osso ricoperto di rune. Puoi prendere tutto ciò che desideri prima di lasciare la capanna della Signora Zampadicorvo per riferire del tuo fallimento agli abitanti di Selwick.

Alle prime luci dell’alba, ancora scoraggiato, riprendi il tuo viaggio. La strada che esce da Selwick si riunisce ad un altro sentiero che giunge da sud: all’incrocio prosegui in direzione ovest, verso le colline. Vai al **280**.

## 315

Il carro di fieno accanto alle stalle sarebbe l’ideale, se solo tu riuscissi ad incendiarlo! Nessuno al cancello si cura di te mentre ti avvicini alle stalle, avvolto come sei nella veste dei briganti. Proprio nel momento in cui raggiungi il carro, un grosso uomo barbuto esce con passo pesante dalle stalle. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **70**; se sei sfortunato, vai al **154**.

## 316

Prima che la Strega della Foresta riesca ad evocare un altro insetto enorme che la difenda, le balzi rapidamente addosso, con la spada ancora sporca del sangue dello scarafaggio. La vecchiaccia gracchia stridula, tentando di graffiarti la pelle con i lunghi artigli.

Strega della Foresta — Abilità 6 Resistenza 4

Se vinci, puoi decidere di esaminare la dimora della strega (vai al **386**), o di tornare immediatamente al villaggio di Mussuck (vai al **242**).

## 317

*Dissertazioni demonologiche* è stato scritto da Melkor Rankaar, un famoso demonologo dell'era recente. Nel libro sono descritti molti dei malefici abitanti della Fossa ed i loro più importanti servitori nel mondo dei vivi. Il libro illustra anche molti Demonifughi, incantesimi od amuleti studiati per liberarsi dai Demoni. Nascosta tra le pagine riesci ad identificare una Parola del Comando Demoniaco. Quando si pronuncia questa parola in presenza di alcuni Demoni, questi sono costretti ad obbedire alle richieste di chi ha pronunciato la parola. Vai al **68**.

**318**

Belciuffo assume una ridicola posa teatrale ed inizia a cantare una divertente canzone: narra di un poveraccio che perde tutti i suoi averi contro una volpe ed una donnola nel gioco della perla e delle tre tazze. Quando il pagliaccio termina la sua canzone, si allontana danzando dal tuo tavolo seguito da un folto gruppo di ammiratori. Ti ritiri quindi nella tua stanza. La notte passa senza problemi, e ti svegli la mattina dopo, completamente riposato (recupera fino a 2 punti di Resistenza). Esci dalla locanda e ti immergi nella folla brulicante, che già a quest'ora del mattino ha invaso la piccola strada per dirigersi alla Piazza del Mercato. Vai al **131**.

**319**

Con un grido di guerra ti scagli i membri della congrega. Tutt'attorno i membri della Resistenza sono impegnati a combattere contro streghe, stregoni ed altre creature orribili. Ti volti verso il nemico più vicino. Lancia un dado. Se ottieni 1, 2 o 3, vai al **295**; se ottieni 4 o 5, vai al **384**; se ottieni 6, vai al **69**.

## 320

Ti trovi in una cripta sostenuta da colonne. Ciuffi di muschio fosforescente crescono sulle pareti e sul soffitto, illuminando la stanza di una debole luce, ma è il puzzo che riempie questo luogo che colpisce maggiormente i tuoi sensi. L'odore di malattia e putrefazione è nauseante, e ti costringe a tossire ripetutamente per liberartene i polmoni. Mentre ti trovi nella cripta devi sottrarre 2 punti di Abilità a causa del puzzo nauseabondo. Nell'altro lato della cripta c'è un grosso sarcofago dal quale sta uscendo un orribile ammasso di tentacoli e carne in decomposizione. Questa incarnazione della putrefazione una volta era un essere umano, un servitore degli dei oscuri: nel corso dei secoli si è trasformato nel Cancro, la fonte della pestilenza che ha minacciato Aryll. Tra te ed il sarcofago, tuttavia, si trovano almeno una dozzina di Zombi Appestati, vittime della peste riportate alla vita dai poteri del Cancro. Lancia un dado. Il risultato rappresenta il numero di Zombi Appestati che dovrai superare per raggiungere il sarcofago. Per ogni Zombi che devi affrontare, lancia un dado ed aggiungi 4 al risultato. Se il totale così ottenuto è inferiore o uguale al tuo punteggio di Fede, questa fetida creatura non-morta viene respinta dalla tua aura di bontà e tu puoi proseguire per fronteggiare la prossima; se il totale è superiore, dovrai sconfiggere lo Zombi in combattimento. Ogni Zombi Appestato ha Abilità 6 e Resistenza 6. Per ogni Zombi che devi combattere, sei costretto ad aggiungere 2 punti di Contagio, indipendentemente dal risultato del combattimento. Se riesci a liberarti di tutti i tuoi assalitori, vai al **395**.

## 321

Se hai la Maledizione del Mendicante, vai al **138**; se non ce l'hai, ma hai un Morso di Ratto, vai al **90**; se non hai

nessuna di queste afflizioni, vai al **279**.

## 322

Dopo aver bandito il Demone, vieni condotto dai monaci all'infermeria, dove Fratello Hugo fa del suo meglio per curarti le ferite (recupera fino a 6 punti di Resistenza). Quando ti sei un po' ripreso, i monaci ti conducono in presenza del loro Abate. Incontri l'Abate Dunstan nelle sue stanze private, alla presenza del Priore Alwyn, dal volto severo. "Tutti noi ti ringraziamo per aver distrutto quell'abominio," dice l'Abate, "ma temo che questo sarà solo l'inizio dei nostri problemi. L'uomo che ha ucciso Fratello Hieronymus ci ha anche rubato un libro, un volume molto prezioso e molto pericoloso. Si tratta del Grimorio Nero, un libro di magia nera," ti spiega. "Le sue pagine contengono gli incantesimi più malvagi ed oscuri noti alla stregoneria; siccome il tomo è virtualmente indistruttibile, era conservato qui all'abbazia, su suolo consacrato, di modo che non potesse essere usato per causare malvagità. Ed ora ci è stato rubato."
"Il ladro sapeva esattamente dove trovare il libro, e questo significa che egli doveva già essere stato qui prima d'ora," osservi. "Avete qualche idea di chi potesse essere?"
"Sì, l'abbiamo," risponde il Priore Alwyn, "sebbene ci sia occorso del tempo per ricordarcene. Sono passati molti anni da quando l'abbiamo visto. Il suo nome è Nazek. Era un trovatello dell'abbazia molto tempo fa, ed è cresciuto sotto la nostra protezione. Tuttavia ci ha sempre causato un sacco di problemi, e sembrava più interessato a studiare le vie oscure che a seguire i sentieri del Bene. Nonostante i nostri migliori sforzi per correggere il suo comportamento, all'età di dodici anni Nazek ha cominciato a fare esperimenti di magia nera. Non molto tempo dopo è sparito, in una notte tempestosa come questa. Non era-

vamo dispiaciuti dal fatto che se ne fosse andato. Abbiamo tutti pensato che fosse perito nella tempesta."

"Ma questa notte ha fatto ritorno, grazie a te," aggiunge l'Abate Dunstan preoccupato. Lo guardi senza capire. "I malvagi come Nazek non possono entrare sul suolo consacrato dell'abbazia senza essere invitati, ed è esattamente quello che tu hai fatto." Adesso ricordi l'episodio: l'Abate ha perfettamente ragione. "Ora devi aiutarci a recuperare il libro, e sappiamo esattamente dove potresti rintracciare il ladro," dice l'Abate. "Nel Grimorio Nero c'è un incantesimo più potente e minaccioso di tutti gli altri. L'incantesimo è in grado di riaprire il Demafrauge." Ne hai già sentito parlare. Accortosi che hai capito, l'Abate prosegue: "Sì, si tratta della leggendaria Bara delle Ombre, la prigione della Bestia Infernale. L'ultima volta che questo mostro ha camminato su Titan, in centinaia sono caduti. Secoli fa, la Bara venne rinchiusa in un monastero a Claybury, un villaggio nelle colline occidentali. Si pensava che fosse un luogo sicuro, ma potrebbe non esserlo più, dato che consideravamo il tomo assolutamente fuori pericolo fino a questa notte."

"Crediamo," aggiunge il Priore Alwyn, "che Nazek intenda usare il Grimorio Nero per riaprire il Demafrauge. Tuttavia, il rituale necessario a questo scopo può aver luogo solo nella notte della Luna di Shekka, e cioè tra quattro notti. Il Grimorio Nero si sta dirigendo sicuramente verso ovest per raggiungere la Bara, e questa è quindi la strada che anche tu dovrai prendere."

"Ci aiuterai?" ti supplica l'Abate. Certo che lo farai! Sei tu il responsabile del furto del Grimorio Nero, così tu sei colui che deve recuperarlo. Inoltre, hai un conto da regolare con Nazek. Vai al **238**.

## 323

Non puoi resistere al potere del Demone dell'Angoscia. Uno degli artigli della creatura penetra nel tuo farsetto e ti affonda nel petto, e non senti altro che una terribile agonia mentre il Demone ti distrugge il cuore.

## 324

Mostri all'uomo il segno della tua appartenenza alle forze del bene, e questo si scusa immediatamente della propria scortesia. Decidi di rompere ogni indugio e di raccontare all'uomo della tua ricerca. "Il mio nome è Karad," si presenta. "Dieci anni fa feci un giuramento: dopo la morte della mia cara sorella per il maleficio di una vecchia fattucchiera, promisi che mi sarei messo sulle tracce di tutti i praticanti di stregoneria e li avrei eliminati dalla faccia della terra. Sono venuto a Fenford dopo aver sentito che una congrega di streghe si sta formando sulle colline ad ovest. Ho scoperto che la congrega, nota come il Calderone della Mezzanotte, è guidata dallo stregone Nazek, e sta svolgendo le sue attività nei dintorni del villaggio di Claybury. Ho cercato di radunare un manipolo di partigiani per fermare questi crudeli incantatori." Tu ed il Cacciatore di Streghe decidete di unire le vostre forze per opporvi a Nazek ed alla sua congrega, e gli racconti della tua missione per recuperare il Grimorio Nero. "La Luna di Shekka apparirà tra appena un giorno, quindi dovremo essere veloci. Non posso viaggiare insieme a te fino a Claybury," aggiunge Karad, "visto che devo riunire i membri della Resistenza. Ci incontreremo a Claybury domani, al segnale della torre. La parola d'ordine è: 'Le quattro fasi lunari'." Ti consegna inoltre una placca metallica, con un paio di piccole manette alle estremità. "Prendi questa Pastoia: se dovessi incontrare qualche strega, cerca di imprigionarle le dita nelle manette per impedirle di lanciare qualsiasi

incantesimo. Il tempo ci è nemico, ed ora dobbiamo affrettarci.” Lasci ‘Il Gatto Striato’ e, mentre Karad si avvia in direzione nord, tu lasci il villaggio verso ovest per continuare la tua missione. Vai al **48**.

**325**

Sul far del tramonto una guardia vi porta una fetta di pane ed una brocca d’acqua. Apre un piccolo sportello ai piedi della porta, e vi fa passare il misero pasto. La piccola apertura non ti consente nemmeno di toccare la guardia. Domani verrai condotto davanti al giudice della città ed il tuo destino sarà deciso. Ed anche se tu riuscissi a scappare, sarà comunque troppo tardi per trovare il Grimorio Nero prima della notte della Luna di Shekka. La tua missione è fallita.

**326**

Mentre tu, Karad e gli altri membri della resistenza siete in attesa in un avvallamento tra le colline, nascosti nei pressi del cerchio di pietre, sorgete tra le nuvole minaccianti tempesta la luna crescente, del colore del sangue: la Luna di Shekka. Passa un’altra mezz’ora, ma ancora non vedete alcun segno della congrega. Improvvisamente sentite un tremendo tuono, ed il cielo viene squarciato da un fulmine che scende dalle nubi, schiantandosi al suolo verso sud-ovest. Un ruggito riecheggia tra le colline ed una nube densa, più nera del cielo notturno, riempie l’aria sopra Claybury. In un attimo, il villaggio è in fiamme. La Bara delle Ombre è stata aperta, e la Bestia Infernale liberata. Hai fallito la tua missione.

**327**

Urli la Parola del Comando Demoniaco, poi ordini: “Esci dal suo corpo, Demone!” L’Inquisitore si porta le mani

alla testa, come se stesse combattendo contro la sua stessa mente. Improvvisamente lancia un urlo tremendo e cade al suolo, privo di sensi. Resti a guardare mentre un filo di fumo esce dalla sua bocca e prende la forma di una creatura da incubo, prima di essere portato via dalla brezza. Hai liberato l'uomo posseduto dal Demone. Tuttavia, la Parola del Comando Demoniaco non è un incantesimo sacro, ma magia nera (perdi 1 punto di Fede). Vai al **193**.

**328**

Decidi di provare ad allontanare da te l'orso usando una delle torce che illuminano la stanza. Prima, però, devi riuscire a raggiungerla. *Metti alla prova l'abilità*. Se hai successo, vai al **230**; se fallisci, vai al **39**.

**329**

Il granaio è vecchio, ed i suoi muri sono mezzi marciti. Mentre tenti di raggiungere l'uscita, il battente della finestrella cede sotto il tuo peso: precipiti proprio sul mucchio di ratti agonizzanti, e questi ti mordono ripetutamente con violenza. Con un tremendo rumore, il tetto incendiato del granaio cede di schianto, e tu vieni travolto da un inferno di fuoco. La tua avventura termina qui.

**330**

La fiala si infrange sulla testa del Verme Demoniaco, ricoprendo la creatura del liquido che conteneva. Davanti ai tuoi occhi allibiti il mostro, che già era lungo più di quattro metri, comincia a crescere a velocità spaventosa: ben presto la sua lunghezza raggiunge i dieci metri. Tenti di colpirlo con la tua spada, ma ogni volta che riesci a lacerare la sua carne noti con orrore che le ferite si rimarginano all'istante. Colpendo all'impazzata, fai del tuo meglio per difenderti, ma non puoi evitare che il mostro ti stringa tra le sue spire e ti divori.

**331**

Con mani tremanti estrai la pozione dallo zaino e la inghiotti. L'antidoto ha effetto immediato, ed i ragni cadono al suolo, respinti dall'efficacia del Controveleno. Mentre Nazek sta per lanciare un altro incantesimo, corri verso di lui, strappando il libro dalle sue mani. Lo Stregone estrae un lungo pugnale sacrificale dalla sua veste e si prepara ad attaccarti. Finalmente hai l'occasione di vendicarti del malefico Stregone.

| Nazek | Abilità 10 | Resistenza 9 |
|---|---|---|

Se riesci a ridurre la Resistenza di Nazek a 2 punti o meno, vai immediatamente al **258**.

**332**

Di tutte le birrerie che circondano la Piazza del Mercato, soltanto due attirano veramente la tua attenzione: la prima porta sull'insegna il disegno di una moneta d'ottone, mentre la seconda ritrae un orso incatenato ad un palo. Visiterai 'Il Pezzo d'Ottone' (vai al **266**), o 'L'Orso Catturato' (vai al **362**)?

## 333

Cercando di mantenere in vista le colline verso ovest, ti incammini con circospezione nei serpeggianti sentieri, penetrando nelle oscure profondità di Blackmire. Le paludi sono avvolte da una fitta foschia, dalla quale filtra solo una debole luce. Stando bene attento a non mettere il piede in eventuali sabbie mobili, raggiungi una traccia che conduce dal villaggio di Fenford verso il centro della palude: il sentiero è macchiato di sangue, come se una carcassa fosse stata trascinata nelle profondità del pantano. Vuoi seguire questa raccapricciante traccia (vai al **375**), o preferisci mantenere la tua direzione attuale (vai al **274**).

## 334

Gli Accoliti ti trattengono al terreno, mentre il loro capo apre una piccola scatola di legno e deposita su tutto il tuo corpo il suo contenuto: scorpioni vivi! Tenterai di saltare in piedi e di scuoterteli di dosso (vai al **391**), o rimarrai perfettamente calmo (vai al **201**)?

## 335

Con le dita tremanti riesci a prendere il contenitore del Cura-Tutto e a versarti il liquido nella gola: la panacea ti causa immediato sollievo, ed un calore dorato inizia a sprigionarsi in tutto il tuo corpo. L'acqua benedetta ha distrutto la peste dentro di te. Azzera il tuo punteggio di

Contagio e recupera fino a 6 punti di Resistenza, ma ignora tutte le altre istruzioni che ti sono state date sull'utilizzo del Cura-Tutto (cancellalo dal Foglio d'Avventura, dato che non potrai più farne uso). Salvo ancora una volta, ti concedi un istante di riposo prima di proseguire lungo la strada che conduce ad ovest, lontano dal villaggio di Aryll. Vai al **367**.

**336**

L'unico ingresso della torre è costituito da una porta sulla cima di una scalinata, che si apre sul muro rotondo. La porta è aperta, così riesci ad entrare nella torre senza problemi. L'edificio è avvolto nell'oscurità, ed una scala a chiocciola conduce su per la torre, fino al piano superiore. L'atmosfera è pesante, e senti la presenza del male riempire l'aria. Improvvisamente la porta si chiude di scatto dietro di te. Senti un tremendo schianto, ed un enorme blocco di muratura sfonda il soffitto sopra di te e precipita nella stanza, ricoprendoti di polvere e calcinacci. L'intera torre sta cominciando a tremare, ed i muri crollano verso l'interno. La terra si apre, inghiottendo la fortezza che Nazek ha appena abbandonato, e seppellendo, con essa, anche il tuo corpo.

**337**

I cani vengono liberati nella fossa e si scagliano immediatamente sull'orso, che fa del suo meglio per difendersi agitando le sue enormi zampe anteriori. Tuttavia, qualcuno non ha avuto sufficiente cura nel legare l'orso: il palo è vecchio e marcito, e non riesce più a resistere ai forti strattoni della bestia. Con grande sorpresa ed orrore di tutti i presenti, con un terribile suono metallico la catena si stacca dal paletto, liberando l'orso. Questo uccide i due mastini con due potenti zampate, quindi si volta con un ruggito verso il pubblico. Con urla di terrore, tutti gli spettatori si precipitano verso la porta. Resti fermo dove sei e cerchi di fermare la belva infuriata (vai al **164**), o ti unisci alla fuga (vai al **55**)?

**338**

Trattieni il respiro il più a lungo possibile, ma dopo un po' ti vedi costretto a lasciare la presa sulle alghe e riemergi sulla superficie dello stagno. Respiri avidamente l'aria fresca, ma sfortunatamente i tre minuti non sono ancora passati. Pietre, forconi ed altri attrezzi da lavoro ti vengono scagliati addosso, finché il tuo corpo, ormai senza vita, galleggia faccia in giù nello stagno. La tua avventura termina qui.

**339**

Tra i cespugli che crescono nei pressi di un incrocio del sentiero che stai percorrendo cresce un Malagicone solitario, un fungo usato spesso per curare le febbri. Puoi raccoglierlo prima di continuare. Dove ti dirigerai, raggiunto l'incrocio?

| | |
|---|---|
| A sinistra? | Vai al **237**. |
| A destra? | Vai al **174**. |
| Avanti dritto? | Vai al **396**. |

## 340

Chiedi al ragazzo se sia possibile parlare con il burattinaio. Il giovane ti conduce dietro al piccolo palco, dove un vecchietto con gli occhiali sta lavorando sul costume del menestrello saggio. “Nonno, questo straniero desidera parlarti,” dice il ragazzo. Il vecchio si volta verso di te e ti saluta con un cenno. Ti congratuli con lui per la qualità dello spettacolo e per l’eccezionale fattura dei suoi burattini.

“Se ti interessa,” dice il burattinaio, “puoi comprarne uno. Questo, per esempio.” Se lo desideri, puoi acquistare il burattino del menestrello saggio per 10 pezzi d’oro. Quale che sia la tua decisione, il vecchio si appresta a mostrarti come manovrare i burattini e, quando ha finito, lo ringrazi della dimostrazione e lo saluti cordialmente. Vai al **157**.

## 341

Passando le redini della tua cavalcatura ad uno dei suoi servitori, saluti Lady Attana ed il suo seguito. La nobildonna ti porge un borsello contenente 10 pezzi d’oro come ricompensa. Resti a guardare mentre i tuoi compagni di viaggio si confondono tra la folla che riempie la strada lungo la quale si sono inoltrati. Vai al **254**.

**342**

Stai impugnando Liberatore, la Lama Benedetta? Se sì, vai al **392**; altrimenti vai al **278**.

**343**

Dopo essere uscito dall'alcova ritorni all'arcata, dove il corpo mutilato del guardiano non-morto si alza nuovamente in piedi. Devi affrontare il guerriero in combattimento un'altra volta.

Guardia del Sepolcro Abilità 8 Resistenza 7

Ogni volta che il guerriero ti colpisce, devi lanciare un dado supplementare. Se il risultato è 6, la pesante ascia del guerriero ti causa la perdita di 3 punti di Resistenza, invece dei soliti 2. Se sconfiggi la Guardia del Sepolcro per la seconda volta, vai al **306**.

**344**

Chiedi al mendicante in che modo può aiutarti. "Se non hai accettato il mio aiuto quando te l'ho offerto, non vedo proprio perché dovrebbe andarti bene ora," si lamenta Cynric, con fare capriccioso. Lo supplichi, chiedendogli scusa più e più volte. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **151**; se sei sfortunato, vai al **325**.

**345**

L'Inquisitore lancia un urlo agghiacciante e cade al suolo, privo di sensi. Sotto i tuoi occhi un filo di fumo esce dalla sua bocca e forma nell'aria la sagoma di una creatura da incubo. L'apparizione resiste solo per un attimo, prima di essere dispersa dalla brezza. Vai al **193**.

## 346

La zucca che contiene il liquido colpisce il bordo del sarcofago e si infrange, ricoprendo l'orrore infetto dell'acqua benedetta. Istantaneamente, il Cura-Tutto comincia a divorare il Cancro come se fosse acido. Presto tutto ciò che resta di quella terribile creatura è una pozza di fango nero. Vai al **6**.

## 347

Mentre lasci l'altare, senti una strana sensazione di pace scorrere nel tuo corpo (aggiungi 1 punto di Fede). Percorri il ponte con rinnovata fiducia ed oltrepassi il Cancello del Pellegrino orientale. Vai al **254**.

## 348

Ti siedi al tavolo dell'uomo vestito di nero e lo saluti educatamente. "Senti, non farmi perdere tempo," ti interrompe scortesemente l'uomo. "Dimmi cosa vuoi da me, altrimenti lasciami in pace." Sorpreso dai suoi modi bruschi, chiedi all'uomo di dirti quello che sa a proposito del Grimorio Nero. "Si tratta del libro più malvagio e maledetto del regno, ed ora è in possesso del Calderone della Mezzanotte! Ma perché me lo chiedi?" sibila. Racconti all'uomo che sei alla ricerca del tomo. "Perché lo cerchi? Sei forse uno stregone?" ti chiede. Senza aspettare la risposta ti afferra il polso sinistro e ti rigira la mano per vederne il palmo, e contemporaneamente controlla se per caso tu non stia indossando qualche strano amuleto. Se hai il Segno delle Streghe, o un Amuleto della Luna Crescente, vai al **299**; se non hai nessuna di queste cose, vai al **276**.

## 349

Nulla interrompe il tuo cammino verso sud e, dopo aver

attraversato il Fiume Sinistro, raggiungi i piedi delle colline. Scende il tramonto, e tu sei ancora parecchio distante dal villaggio di Aryll. Le fatiche patite durante la giornata ti impongono di riposarti, così cerchi un posto adatto per accamparti. Decidi di passare la notte proprio accanto alla strada maestra (vai al **387**), o ti inoltri nelle colline per cercare un posto migliore (vai al **203**)?

**350**

Seguendo le indicazioni del Cacciatore di Streghe, intrappoli le dita della fattucchiera nella pastoia per impedirle di lanciare qualsiasi incantesimo. Prima che tu riesca a fare un'altra mossa, vieni assalito dai servitori della strega. Devi affrontarli tutti contemporaneamente.

| | | |
|---|---|---|
| Gatto Nero | Abilità 5 | Resistenza 4 |
| Rospo | Abilità 2 | Resistenza 2 |
| Grimalkin | Abilità 5 | Resistenza 3 |
| Pipistrello | Abilità 3 | Resistenza 2 |

Se il Grimalkin ti colpisce più di due volte, ti causa la perdita di 1 punto di Abilità. Se vinci, vai al **190**.

**351**

La tua vittoria porterà la pace agli abitanti dei villaggi vicini, e renderà più sicure le strade per i viaggiatori ed i pellegrini. Ti concedi un attimo per dare uno sguardo all'incredibile spada della Maschera. L'arma è stata forgiata con maestria, e strane rune sono incise sulla lama. Sollevi la spada e questa si illumina nuovamente di una debole luce blu. Leggendo le rune, vedi che compongono un nome: Liberatore! L'arma magica che ora tieni in mano è la leggendaria Lama Benedetta del prete-guerriero, Gwythain il Protettore: aggiungi 2 punti di Fede, e recupe-

ra 1 punto di Fortuna per il suo ritrovamento. L'uso di Liberatore ti consente di aggiungere 1 punto alla tua Abilità attuale ed alla tua Abilità *iniziale*. La curiosità alla fine ha la meglio su di te, e sollevi la placca di ferro dal volto dell'uomo sconfitto. La faccia della Maschera è orribilmente sfigurata da cicatrici ed ustioni, ed il suo profilo sinistro è simile a quello di un teschio. Visto che non hai più alcun motivo di trattenerti nel campo dei fuorilegge, ti prepari ad andartene, ma non senza intascare parte del bottino della Maschera per il disturbo. Lancia un dado ed aggiungi 6 al risultato. Il totale rappresenta il numero di pezzi d'oro che riesci ad agguantare. Tra gli altri tesori posizionati sul tavolo c'è uno scrigno di legno scuro, finemente intagliato, con una serratura d'argento. Se hai una chiave d'argento legata a una catena, vai al paragrafo che porta il numero inciso sulla chiave; se non hai la chiave, tutti i tuoi sforzi saranno inutili: lo scrigno sembra protetto magicamente e non si aprirà. Vai al **373**.

**352**

Noti che l’acqua della fonte ha un alto contenuto di minerali: sebbene tu non sia stato particolarmente benedetto, quando berrai quest’acqua (cosa che potrai fare in qualsiasi momento, tranne che durante un combattimento), potrai recuperare fino a 5 punti di Resistenza. Ora lasci il tempio e ridiscendi la collina, giungendo nuovamente alla Piazza del Mercato. Vai al **131**.

**353**

Non riesci a resistere al richiamo della melodia diabolica. Ti unisci alla macabra danza, e ti dimentichi della tua missione.

**354**

Mentre corri attraverso alla caverna, le mosche tentano rabbiosamente di pungerti per infettarti con il loro tremendo contagio. Combatti contro le mosche come se fossero un unico avversario. Ogni volta che perdi uno scontro, non perdi alcun punto di Resistenza, ma devi aggiungere 2 al tuo punteggio di Contagio.

Mosche Portatrici Abilità 7 Resistenza 11

Dopo aver sostenuto tre scontri, riesci a raggiungere il portale ed a scappare dalle mosche attraversandolo e richiudendolo alle tue spalle. Vai al **320**.

## 355

Mentre corri, riesci a sentire alle tue spalle il suono di numerosi scarponi chiodati che ti stanno inseguendo lungo la strada che costeggia le mura cittadine. Non riesci ancora a vedere quante guardie ti stanno alle calcagna, ma sei certo di non essere in grado di affrontarle tutte da solo. Esausto, ti fermi un attimo e ti guardi nervosamente intorno. Davanti a te, alcuni barili sono accatastati proprio contro le mura, fuori da una pensione. Ti nasconderai in uno dei barili (vai al **240**), li userai per arrampicarti oltre le mura (vai al **161**), o ti arrendi alle guardie (vai al **25**)?

## 356

Il Kurakil non era l'unico prigioniero della Bara delle Ombre. Mentre stai combattendo la Bestia Infernale, mostri di ogni tipo, che credevi esistessero solo negli incubi peggiori, escono strisciando dal Demafrauge, attraversando il portale per il Piano Demoniaco. Le creature invadono la cripta, e sottomettono la Resistenza con la sola forza del numero. Anche tu sei destinato a cadere vittima del loro massacro.

**357**

Racconti una storia di eroici cavalieri, e della loro ricerca di onore ed immensi tesori. Hai catturato pienamente l'attenzione del tuo pubblico e, quando la tua storia finisce, tutti ti applaudono calorosamente. Ognuno di loro è d'accordo che la tua storia era la migliore, e ti consegnano il premio in denaro (aggiungi 6 pezzi d'oro sul Foglio d'Avventura). Sei di ottimo umore quando ti ritiri nella tua stanza per trascorrere la notte (vai al **179**).

**358**

"Aspetta un momento, tu non sei Gex!" grida il brigante. "Cos'hai fatto al mio amico?" In un attimo tutti i fuorilegge presenti nel campo ti sono addosso. Solo come sei, non hai alcuna possibilità di cavartela. Vieni giustiziato rapidamente e senza pietà. La tua avventura termina qui.

**359**

Non ti sei allontanato molto dal villaggio, quando inizi a sudare copiosamente. La tua pelle ti causa un prurito insopportabile e, quando fai per grattarti, ti accorgi che grosse chiazze rosse ti stanno ricoprendo tutto il corpo. La violenta peste ti sta uccidendo. Se hai un Cura-Tutto, vai al **335**; se ne sei sprovvisto, vai al **53**.

**360**

Accendi le candele e cominci a pregare. Se possiedi un'erba nota come Signora Scarlatta, puoi bruciarla come incenso per intensificare la tua preghiera. Lancia un dado ed aggiungi 8 al risultato (sottrai 2 al totale ottenuto se stai bruciando della Signora Scarlatta). Se il totale è inferiore o uguale al tuo punteggio di Fede, vai al **137**; se è superiore, vai al **268**.

**361**

Il mostro, lungo più di quattro metri, striscia verso di te muovendo minacciosamente la testa da una parte all'altra.

Verme Demoniaco  Abilità 10  Resistenza 10

Non appena gli infliggi il primo colpo, vai al **119**.

**362**

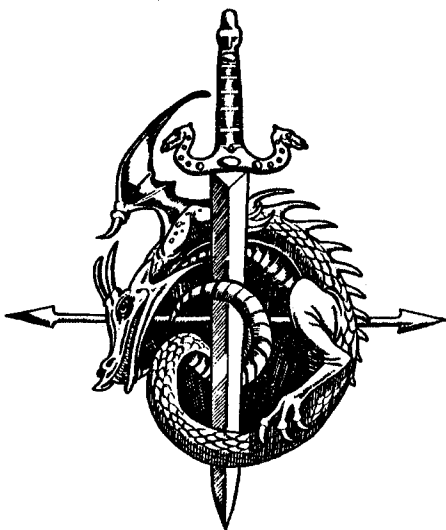
Il bancone della birreria 'L'Orso Catturato' è avvolto nel fumo delle pipe dei clienti, e diverse giovani cameriere camminano tra i tavoli servendo boccali di birra. Dall'aspetto di alcuni avventori, puoi ben immaginare che qui si covino intenti malvagi. Stando molto attento a mantenerti distante da questi brutti ceffi, ti avvicini al bancone. Un boccale di birra costa 1 pezzo d'oro, e ti farà recuperare 1 punto di Resistenza. L'atmosfera del locale, oltre che piena di fumo, è fremente di attesa, e presto capisci il perché. L'oste suona una campanella, e quasi tutti gli avventori si alzano e si affrettano verso una porta sul lato opposto della sala. Ti senti costretto a seguirli e ti fai strada tra la folla per capire la causa di questa eccitazione. Il retrobottega è illuminato da alcune torce appese alle pareti, ed una fossa è stata scavata proprio nel mezzo. Incatenato ad un palo nel centro della fossa c'è un grosso orso con una museruola. Sul bordo di quest'arena improvvisata ci sono due uomini, che trattengono due mastini dall'aspetto feroce e dai collari appuntiti. Molti spettatori stanno scommettendo sul risultato della lotta imminente. Se vuoi scommettere anche tu, vai al **211**; se preferisci non farlo, vai al **337**.

**363**

Salti sulla donna, ma all'ultimo istante questa riesce a colpirti, centrandoti proprio sulla mascella (perdi 2 punti di Resistenza). Vai al **312**.

**364**

Pronunci ancora una volta la Parola del Comando Demoniaco (perdi 1 punto di Fede), ed ordini alla Bestia Infernale: "Vattene!" La creatura si blocca, come se avesse colpito una barriera invisibile; quindi sbuffa, agitando gli artigli, e prosegue la sua avanzata. La Parola del Comando Demoniaco è una magia potente, ma non abbastanza da bandire il Kurakil; almeno è riuscita a rallentare il mostro a sufficienza da permetterti di estrarre la spada. Vai al **250**.

FOGLIADICICUTA & ERBADEIPORCI
ERBORISTI

**365**

Un cartello vistosamente dipinto appeso sopra la prossima bancarella recita: 'Fogliadicicuta & Erbadeiporci – Erboristi'. Il banco è pieno di erbe, chiuse in barattoli e bottiglie, e vi è posato un bilancino di precisione in ottone. Due uomini stanno in piedi dietro a queste mercanzie, e ti sorridono in maniera inquietante. Il primo ti ricorda un maiale dai piccoli occhi lucenti, mentre il suo compare è alto e magro, con un ceffo patibolare. "Erbadeiporci, amico mio, sembra che abbiamo un cliente," dice l'uomo alto, che capisci essere Fogliadicicuta. Se vuoi vedere cosa Fogliadicicuta ed Erbadeiporci hanno da offrirti, vai al **160**; altrimenti, vai al **389**.

**366**

Vieni condotto dal Priore Alwyn attraverso gli edifici dell'abbazia e fuori, verso l'orto botanico dei monaci. Intento a prendersi cura delle piante vedi un corpulento monaco barbuto. "Questo è Fratello Trefor," ti dice il Priore. "Sono sicuro che ti sarà di grande aiuto nello scegliere ciò che riterrai necessario per il viaggio." Fratello Trefor è un uomo gioviale, e ben presto ti fa sentire perfettamente a tuo agio. Il monaco ti mostra, proprio in mezzo a voi due, tre piante che potrebbe rivelarsi saggio portare con te: l'Aglio, una protezione garantita contro i Vampiri; l'Amaranta, un'erba urticante dall'odore dolce che si usa per proteggersi dalle malattie; la Balsamina, le cui foglie vengono utilizzate nella preparazione di molte pozioni curative. Sfortunatamente, Fratello Trefor può permetterti di prendere solo una di queste piante, perché l'orto botanico è stato gravemente danneggiato dalla tempesta di ieri sera, e molte piante di grande valore sono state distrutte, rendendo quelle che restano ancora più preziose. (Segna sul Foglio d'Avventura la pianta che decidi di tenere.) Capisci

ora che l'urgenza della tua missione non ti permette più di rimandare la tua partenza, così ti prepari a lasciare l'abbazia. Ti congedi quindi dal simpatico Fratello Trefor. Vai al **277**.

## 367

Segui la strada che continua in direzione ovest, all'ombra delle minacciose colline. Dev'essere circa mezzogiorno quando giungi ad un incrocio, sebbene tu non possa esserne sicuro, dato che il sole è nascosto dietro alle nubi del cielo coperto. Puoi sia continuare in direzione ovest (vai al **145**), che imboccare il sentiero che conduce a nord-ovest (vai al **114**).

## 368

Trattieni il respiro finché non senti i tuoi polmoni bruciare come se fossero in fiamme, ed a quel punto riemergi, annaspando per cercare aria. Fortunatamente i tre minuti sono passati, e molti abitanti del villaggio erano già convinti che tu fossi annegato. "La terza Prova," ordina l'Inquisitore. Vieni estratto dallo stagno e riportato alla piazza del mercato. L'Inquisitore si trova accanto ad un braciere acceso, e tiene nella mano un ferro di cavallo. "Questa pira è stata benedetta, ed il suo fuoco non causerà alcun dolore ai puri di cuore," dice e, per dimostrare la sua dichiarazione, appoggia il ferro di cavallo nel braciere infilando la sua stessa mano tra le fiamme. La folla resta senza fiato, prima per la paura e poi per lo stupore, quando l'Inquisitore estrae la mano completamente illesa dal braciere. "Se l'accusato non è uno stregone, egli sarà in grado di recuperare il ferro di cavallo usando unicamente le nude mani." Sei circondato, e non hai altra scelta che mettere la mano nel fuoco del braciere. Se hai bevuto la pozione Salamandra, vai al paragrafo che porta lo stesso

numero della pagina del libro di Sam che porta la ricetta di quella pozione; se non hai bevuto questa pozione magica, vai al **260**.

**369**

Il ladro riesce a sottrarre due Provviste dal tuo zaino (cancellale dal Foglio d'Avventura). Senza renderti conto di nulla, lasci 'L'Orso Catturato'. Vai al **313**.

**370**

Correndo nella foresta, cadi dritto in una delle trappole dei fuorilegge: vieni buttato a terra ed issato a diversi metri dal terreno all'interno di una grossa rete. I banditi ben presto ti raggiungono e ti fanno fuori, prima di impossessarsi di tutti i tuoi beni.

**371**

La porta si apre quel tanto che basta per permettere al dardo di una balestra di colpirti con precisione mortale. La tua avventura termina qui.

**372**

Lanci la moneta al vecchio mendicante, che ti sorride con la bocca sdentata: "Grazie, straniero. Possa Alishanka guidare la tua sorte con più gentilezza di quanto non abbia guidato la mia." Le parole del vecchio ti riempiono di serenità e benessere (recupera 1 punto di Fortuna ed aggiungi 1 punto di Fede). Ti metti in fila dietro agli altri pellegrini che attendono di entrare nel tempio e finalmente entri nell'edificio. Vai al **171**.

**373**

Decidi che sarebbe troppo pericoloso ripercorrere i tuoi passi per uscire dalla fortezza, dato che i fuorilegge si sa-

ranno senza dubbio accorti della tua presenza, così cerchi una via d'uscita alternativa. L'unica che riesci a trovare è la finestra: non ci sono alberi da poter raggiungere per attutire la caduta e così, dopo aver valutato a quanti metri dal terreno ti trovi, ti lanci nel vuoto. *Metti alla prova l'abilità*. Se hai successo, atterri abbastanza agilmente, causandoti solo graffi superficiali (perdi 2 punti di Resistenza); se fallisci, hai calcolato male la caduta e precipiti rovinosamente, rischiando di romperti una spalla e la schiena (perdi 4 punti di Resistenza e 1 di Abilità). Se sei ancora vivo, segui ancora una volta le indicazioni della capobanda, questa volta per uscire dal campo dei briganti. Ti liberi velocemente del tuo travestimento, raggiungendo nuovamente la strada principale, e dopo un paio d'ore giungi in vista del villaggio di Fenford. Vai al **100**.

**374**

Hai appena colpito mortalmente l'ultima guardia, quando ti trovi letteralmente circondato dall'intera milizia cittadina. Non puoi fare nulla per evitare che ti conducano alla loro caserma per sbatterti in prigione. Vai al **25**.

**375**

La traccia insanguinata attraversa la palude incrociando altri sentieri ed alcuni rivoli d'acqua, fino a raggiungere una radura cosparsa di ossa di animali grandi e piccoli. Sul limitare della radura giace il cadavere di un bue che a giudicare dalle apparenze deve essere stato ucciso da poco. L'acqua a fianco della radura gorgoglia, e non sapresti dire se si tratta di un pesce o di un serpente di palude. Improvvisamente qualcosa sorge dall'acqua, proprio sotto ai tuoi piedi. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai all'**11**; se sei sfortunato, vai al **288**.

**376**

Srotolando la pagina strappata dal Grimorio Nero, cominci a leggere. Mentre le tue labbra compongono le parole che richiuderanno la Bara, riesci a vedere Nazek, che a poca distanza da te sta mormorando qualcosa. La tua concentrazione inizia a vacillare, e quasi perdi il filo dell'incantesimo che stai leggendo: lo Stregone sta usando una Malia di Confusione contro di te. *Metti alla prova l'abilità*. Se hai successo, vai al **109**; se fallisci, vai al **2**.

**377**

Scagli l'animaletto del pifferaio a terra e lo schiacci con il piede. L'uomo sibila di rabbia e, gettando a terra il suo flauto incantato, estrae una lunga daga affilata dalla sua cintura. Mentre il pifferaio si scaglia con furia disumana su di te, riesci a vedere i suoi piccoli occhi brillare da sotto il cappuccio, rossi d'ira ed iniettati di sangue: il tuo avversario ha i lineamenti di un ratto! Estrai la spada per difenderti.

| Pifferaio | Abilità 8 | Resistenza 7 |
|---|---|---|

Se vinci, vai al **120**.

### 378

Il brigante sembra convinto che tu sia veramente Gex, e senza altri ostacoli riesci a penetrare nella fortezza. Entrando in una stanza, vieni accolto da una guardia e dal suo compagno, un cane lupo. A distanza così ravvicinata, la guardia capisce che non sei uno dei fuorilegge ed ordina alla bestia di attaccarti. Se sconfiggi il cane, dovrai affrontare anche la guardia.

| | | |
|---|---|---|
| Cane Lupo | Abilità 7 | Resistenza 6 |
| Guardia | Abilità 8 | Resistenza 8 |

Se vinci entro i primi dieci scontri, puoi continuare la tua ricerca all'interno della fortezza (vai al **125**); se dopo dieci scontri stai ancora combattendo, vai al **310**.

### 379

Wham! Un ramo abbassato torna di scatto nella sua posizione originaria, colpendoti dritto in faccia. Vieni disarcionato dal tuo cavallo, stordito (perdi 2 punti di Resistenza). Non riesci a ritrovare la pista dei briganti, così risali sul tuo cavallo e torni al piccolo trotto sulla strada principale. Vai al **191**.

### 380

Sam apre un vecchio libro consumato e, scorrendo tra le pagine spiegazzate, trova diverse formule che potrebbero fare al caso tuo. Ovviamente, se non hai con te gli ingredienti necessari per una pozione, Sam non sarà in grado di prepapartela. Ti spiega anche che, se desideri una pozione che contenga il Vischio, questo deve essere stato raccolto con un falcetto d'oro, altrimenti perderebbe tutte le sue qualità magiche. Sam ha il tempo di prepararti solo due pozioni, prima che siate costretti a rimettervi in viaggio.

Le pozioni tra le quali potrai scegliere sono elencate di seguito, compresi gli ingredienti necessari ed il numero della pagina del libro di Sam nella quale si trova la ricetta. Ogni ingrediente può essere usato una volta sola.

*Distillato di Boggart*: se consumato dopo un combattimento, ti farà recuperare la metà dei punti di Resistenza perduti in quel combattimento. *Pagina 74*. Ingredienti: Robbia, Balsamina, Fungo Fango.

*Salamandra*: questa pozione protegge chi la beve dal fuoco, proprio come la salamandra non brucia tra le fiamme. *Pagina 116*. Ingredienti: Grilloteschio, Ortica Draconica, Erba Fenice.

*Brivido Caldo*: chiunque beva questo preparato sarà in grado di resistere anche al gelo più intenso. *Pagina 167*. Ingredienti: Stella del Ghiaccio, Rospospera, Aridaria.

*Elisir di Alymer*: questa potente miscela aiuta chi la consuma a collegarsi con i suoi dei, inducendo per pochi secondi uno stato apparente di trance. Ha l’effetto di aumentare la Fede di 2 punti. *Pagina 239*. Ingredienti: Vischio, Foglie Spirito, Ipnospino.

*Controveleno*: è un antidoto universale contro il morso velenoso di creature come serpenti o ragni. *Pagina 331*. Ingredienti: Malagicone, Boleto Sudario, Vischio.

*Vista Sacra*: questa pozione consente chi la ingerisce di riuscire a vedere attraverso le illusioni create dalla magia. *Pagina 385*. Ingredienti: Erba Fenice, Eufrasia, Foglie Spirito.

Segna le pozioni che hai scelto sul Foglio d’Avventura, scrivendo accanto anche i corrispondenti numeri delle pagine del libro di Sam, quindi vai al **236**.

## 381

Con la spada in mano, apri la porta con un calcio. Entri in una piccola stanza ma, invece di scovare la Maschera, ti trovi faccia a faccia con il suo vice comandante. Il Maestro dei Briganti raccoglie due spade ricurve da un tavolo e le fa roteare con abilità sopra la sua testa, una in ogni mano. Visto che sta utilizzando due spade, ti attacca due volte per ogni scontro, come se tu stessi affrontando due avversari contemporaneamente.

Maestro dei Briganti — Abilità 9 — Resistenza 8

Se vinci, torni nel corridoio e apri l'altra porta. Vai al **215**.

## 382

La porta si riapre e finalmente riesci a lasciare la fossa dell'orso. Gli avventori della taverna si congratulano con te. Ogni pezzo d'oro che potevi aver puntato sul combattimento, tuttavia, è perduto perché l'incontro è stato annullato. Durante i festeggiamenti senti qualcuno darti un'amichevole pacca sulla spalla. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **313**; se sei sfortunato, vai al **214**.

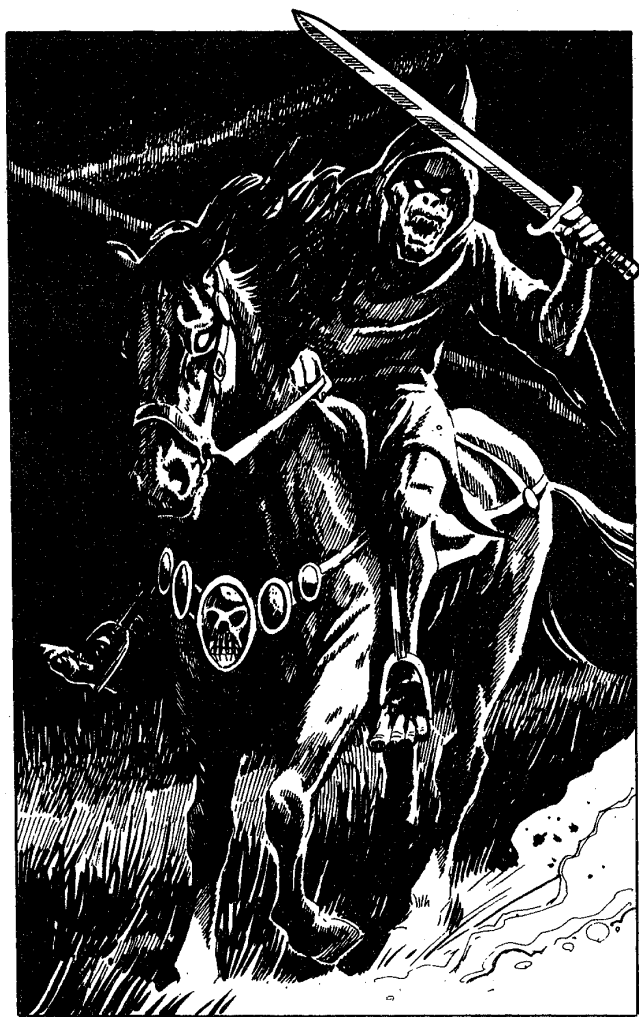
## 383

Bussando alla porta della vedova, annunci che lo Sbandato non c'è più, e la donna ti accoglie nuovamente in casa. La mattina seguente, dopo una notte di sonno ristoratore (recupera 2 punti di Resistenza), riprendi il tuo cammino sulla strada che conduce ad ovest di Driteham, attraverso la foresta. Trascorri diverse ore in viaggio senza incontrare alcun ostacolo, fino a quando raggiungi un incrocio. Prosegui verso ovest in direzione di Mussuck (vai al **3**), o svolti a sud-ovest, verso Fenford (vai al **100**)?

**384**

La congrega raccoglie streghe e stregoni provenienti da ogni angolo del regno, ed ora sei fronteggiato da un'Incantatrice proveniente dalla spettrale isola di Horm.

Incantatrice Abilità 8 Resistenza 7

Ogni volta che l'Incantatrice vince uno scontro, lancia un dado: se ottieni 5 o 6, lo sguardo dell'Incantatrice è riuscito a stegarti, permettendole di vincere automaticamente lo scontro successivo. Se vinci, vai al **69**.

**385**

L'uomo e la sua cavalcatura si trasformano sotto i tuoi occhi increduli. La pelle si contrae, aderendo alle loro ossa, e diventa di un grigio mortale. I bei vestiti dell'uomo sono spariti, lasciando al loro posto solo stracci laceri, e i suoi occhi brillano ora di intenso odio. "Pazzo!" ringhia. "La tua impudenza ti costerà l'anima!" Hai la spada di Gwythain, Liberatore? Se sì, vai al **141**; se non ce l'hai, vai al **54**.

**386**

Nel momento in cui incontra la morte, la Strega della Foresta si dissolve in una pozza di fango verde. Nelle sue vesti trovi non una, ma due fiale, ed entrambe contengono un liquido. Sulla prima fiala è segnata la lettera 'G', sull'altra è incisa la lettera 'P'. Puoi prendere una fiala, o entrambe, se lo desideri. Riconosci i funghi che la vecchia ha raccolto come Funghi Fango, una specie che viene spesso usata per preparare pozioni di forza. Puoi prenderne un po', se vuoi. Chiedendoti ancora se è stata veramente la Strega della Foresta a scatenare il Verme Demoniaco, torni a Mussuck per scoprirlo. Vai al **242**.

**387**

Dopo esserti accampato, non ci metti molto a prendere sonno…Cos'è stato quel rumore? Rapido come il lampo ti alzi in piedi estraendo la spada. Senti nuovamente quel ruggito; improvvisamente una figura ti si lancia addosso dal nulla. Le sue lunghe zanne, il suo folto pelo bruno ed i suoi tratti bestiali ti rivelano che devi combattere per la tua vita contro un crudele Licantropo.

Licantropo Abilità 8 Resistenza 9

Se vinci, ma vieni ferito nel corso del combattimento, vai al **142**; se vinci senza riportare alcuna ferita, passi il resto della notte indisturbato, ed al sorgere dell'alba sei pronto a ripartire (vai al **57**).

**388**

Ricordandoti le parole di Tira, l'apprendista della Signora Zampadicorvo, capisci che una di queste bestie altro non è che la strega trasformata. Se è così, allora spargere la polvere su di lei la farà tornare alla forma umana; sempre che Tira abbia detto il vero, ovviamente. Su quale servitore spargerai la polvere?

Sul gatto nero? Vai al **40**.
Sul rospo verrucoso? Vai al **156**.
Sul pestifero Grimalkin? Vai all'**84**.
Sul ratto senza coda? Vai al **63**.
Sul corvo? Vai al **185**.
Sul pipistrello? Vai al **239**.

**389**

Non c'è nient'altro di interessante per te nella Piazza del Mercato, così decidi di andartene. Lasci la piazza verso ovest (vai al **98**), o verso sud (vai al **272**)?

**390**

Improvvisamente le Streghe scendono in picchiata verso di te. Dovrai difenderti mantenendo con una mano la presa sulla roccia. A causa della tua precaria posizione dovrai ridurre la tua Forza d'Attacco di 3 punti fino alla fine di questo combattimento. Combattile una alla volta.

| | | |
|---|---|---|
| Prima Strega della Pazzia | Abilità 4 | Resistenza 4 |
| Seconda Strega della Pazzia | Abilità 5 | Resistenza 3 |
| Terza Strega della Pazzia | Abilità 4 | Resistenza 5 |

Ogni volta che perdi uno scontro, lancia un dado supplementare: se il risultato di questo lancio è 5 o 6, vai al **93**; se sconfiggi tutte e tre le Streghe, i loro corpi si dissolvono nell'aria (recupera 1 punto di Fortuna per la vittoria). Dopo questa disavventura, la notte prosegue tranquilla, ed alle prime luci dell'alba sei pronto per ripartire. Vai al **280**.

## 391

Non fai in tempo a muoverti anche solo leggermente, che uno scorpione affonda il pungiglione nel tuo corpo. Un acuto dolore ti pervade, e ti è impossibile rimanere immobile; mentre ti agiti tentando di schiacciare le creature, esse ti pungono per proteggersi. Lancia un dado ed aggiungi 2, e sottrai il totale dal tuo punteggio di Resistenza. Se sei ancora vivo, ma il tuo punteggio di Resistenza è ora inferiore a 4, vai al **32**; se il tuo punteggio di Resistenza è superiore o uguale a 4, vai al **42**.

## 392

L'arma sacra penetra nelle membra del Cavaliere, il quale lancia un grido agghiacciante. In quel momento lascia la presa sul tuo braccio e tu, perdendo l'equilibrio, precipiti dal dorso del cavallo. Piombando verso il suolo, non puoi fare niente per evitare che il destino compia il suo corso. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, vai al **36**; se sei sfortunato, vai al **229**.

## 393

La notte trascorre pacifica, e la mattina dopo ti risvegli ben riposato (recupera 2 punti di Resistenza). Lasciando l'ostello, continui il tuo cammino. Vai al **131**.

**394**

La creatura spira in un'esplosione di fiamme, prima che il suo spirito ritorni al Piano Elementale del Fuoco, il luogo soprannaturale dal quale proveniva. La palla di fuoco ti colpisce, bruciando i tuoi vestiti ed ustionandoti gravemente (perdi 4 punti di Resistenza). Se sei ancora vivo, noti che anche Karad è riuscito ad eliminare il suo avversario. Seguiti dagli altri membri della Resistenza, vi affrettate quindi verso le profondità della cripta, pronti ad affrontare lo scontro finale con il Calderone della Mezzanotte. Vai al **150**.

**395**

Il malvagio Cancro tenta di raggiungerti con i suoi crudeli tentacoli.

| | |
|---|---|
| Decidi di attaccarlo con la spada? | Vai al **186**. |
| Preferisci gettargli contro la tua lanterna? | Vai al **292**. |
| Gli lanci un Cura-Tutto (se ne possiedi uno)? | Vai al **346**. |

**396**

Il sentiero fangoso svolta ripetutamente, cambiando direzione diverse volte in poche centinaia di metri. Ben presto raggiungi un incrocio a T, nei pressi di un olmo rinsecchito. Che direzione prendi?

| | |
|---|---|
| Sinistra? | Vai al **285**. |
| Destra? | Vai al **198**. |

**397**

Il tuo avversario cade, e tu riesci a penetrare tra le fila della congrega ed a raggiungere i piedi del podio. Sei arrivato appena in tempo per sentire Nazek urlare: “Oh Kurakil, potente Bestia Infernale! Oh Miphreas, invincibile Distruttore di Anime! Che tu sia libero dal tuo esilio!” L’incantesimo è stato completato! Il rombo di un tuono risuona nella cripta ed il cielo notturno viene lacerato da un fulmine che discende dalle nubi attraverso il foro nel soffitto a volta, andando a colpire il Demafrauge. Con una tremenda esplosione il coperchio della Bara dello Ombre si apre. Dal fitto fumo nero che si sprigiona dalla Bara esce un orribile abominio, una creatura da incubo, alta almeno cinque metri. Il tronco della creatura è umanoide, ed è ricoperto di scaglie del colore del bronzo. Dalle sue spalle si aprono due enormi ali membranose, simili a quelle dei pipistrelli; spine affilate percorrono la sua schiena, che termina con la lunga scattante coda di un drago. La testa del mostro demoniaco è simile a quella di un lupo, ma molto più grande, con zanne lunghe come coltelli e due ampie corna ricurve che spuntano dalla sua fronte. Il Kurakil lancia all’indietro il capo e ruggisce ferocemente: è finalmente libero, dopo una prigionia nel limbo durata molti secoli. Sebbene sia ormai troppo tardi per impedire la sua liberazione, potresti ancora essere in grado di sconfiggere la Bestia Infernale. Ti lancerai all’attacco del Demone impugnando Liberatore, la Lama Benedetta (vai al **250**), cercherai di usare qualche altro oggetto contro il Kurakil (vai al **270**), oppure, se hai con te la pergamena che contiene l’Incantesimo del Sigillo, tenterai di leggerla? In quest’ultimo caso recati al paragrafo corrispondente al numero della pagina in cui tale incantesimo si trova.

**398**

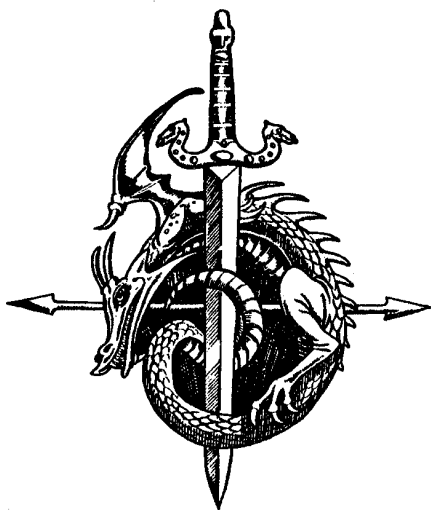
La bottiglia è ancora tiepida in maniera sospetta, e sei portato a chiederti quanto sia fresco il sangue che essa contiene. Torna all'**80**.

**399**

Lo zoccolo del cavallo ti colpisce nel petto con piena forza; ti scaglia nel cortile lasciandoti contuso e privo di fiato (perdi 3 punti di Resistenza). Rialzandoti in piedi, corri nuovamente nella stalla per acciuffare il diavoletto (vai al **72**).

**400**

Il potere malvagio di Shekka è forte, ma la tua fede nelle forze del Bene è ancora più forte. Senti la presa che la dea oscura sta esercitando sulla tua mente venire meno: con ogni fibra del tuo essere ti costringi a muoverti nuovamente, e con la mano riesci a tracciare a mezz'aria la Runa del Bene. Improvvisamente la tua volontà ed il tuo corpo vengono liberati dalla tensione dello sforzo. Urlando, affondi la Lama Benedetta con tale forza che questa trapassa il petto di Nazek e lo inchioda al suolo. Il corpo dello

Stregone si affloscia all'istante: Nazek è morto. La battaglia della Resistenza giunge presto alla sua conclusione, ed il Calderone della Mezzanotte non esiste più.
Giunge l'alba, e vedi che le pesanti nuvole grigie delle scorse settimane si sono dissolte, lasciando spazio al cielo azzurro. Il Mese della Chiusura è quasi giunto, e l'aria si sta facendo frizzante, ma l'atmosfera di malvagità che opprimeva questi luoghi è svanita. A terra, accanto al corpo immobile di Nazek, c'è l'oggetto della tua ricerca: il Grimorio Nero. Dopo qualche giorno di riposo a Claybury, riconsegnerai il malefico tomo all'Abbazia di Rassin, ed esso non minaccerà mai più la pace della tua terra. Mentre pensi all'abbazia, puoi già immaginarti la scena: Fratello Calamus illuminerà un libro che racconta la storia di un eroico avventuriero, in grado di sconfiggere le forze del male per riportare la pace nel regno. La storia del Distruttore di Incantesimi. La tua storia.

Un mondo di avventure dove
Il protagonista sei tu.

libri NOSTRI

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento: personaggi fantastici che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

Nella collana LibroGame Edizioni EL:

**LA ROCCA DEL MALE** 1
**LA FORESTA MALEDETTA** 2
**I VIAGGIATORI DELLO SPAZIO** 3
**APPUNTAMENTO CON LA M.O.R.T.E.** 4
**IL COVO DEI PIRATI** 5
**L'ISOLA DEL RE LUCERTOLA** 6
**LA CASA INFERNALE** 7
**MISSIONE PER UN SAMURAI** 8
**MISSIONE NEI CIELI** 9
**LA CREATURA DEL MALE** 10
**I GUERRIERI OMBRA** 11
**LA CRIPTA DEL VAMPIRO** 12

Nella collana LibriNostri:

**IL SIGNORE DEI LICH** 13
**LA CITTÀ DEI LADRI** 14
**IL DISTRUTTORE DI INCANTESIMI** 15

# 15

# IL DISTRUTTORE DI INCANTESIMI

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento: personaggi fantastici che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

**In questo libro il protagonista sei tu.**
Il Grimorio Nero, l'antico tomo che racchiude la chiave della Bara delle Ombre, è stato rubato dall'Abbazia di Rassin. La notte della luna di Shekka si avvicina, e se la Bara venisse aperta proprio in quella notte, la Bestia Infernale sarebbe libera di scatenare un terribile massacro in tutto il Vecchio Mondo! Riuscirai a recuperare il libro in tempo e a salvare la terra di Ruddlestone da una crisi di epiche proporzioni?

**In questo libro il protagonista sei tu.**
Entra in una nuova dimensione, scopri il mondo dell'avventura.

**dimensione avventura**

Copertina illustrata da Martin McKenna
Traduzione di Fabio Ferrari
**http://www.librogame.net**